

CONSOLES: CONHEÇA TODAS AS GERAÇÕES
GAME GENIE
SUPERPODERES TAMBÉM NO MEGA
VideoGame
Ano 2 - Número 12
MEGA MAN 4
O ROBÔ NINTENDO VOLTA
NUM SUPERLANÇAMENTO
TODAS AS DICAS
SONIC
O RÁPIDO
PORCO ESPINHO
AGORA NO
MASTER
SIGLA
EDITORA
Cr$ 3.900,00
EXCLUSIVO
OS SIMPSONS
ATACAM
NO MEGA
STRIDER
LUTE NO FUTURO PARA
SALVAR A EUROPA
BATMAN II
O HOMEM MORCEGO LUTA
PARA SALVAR GOTHAM CITY
ALEXANDRE BARROS
O CAMPEÃO DAS MOTOS
É BOM NAS PISTAS E
NO HANG ON

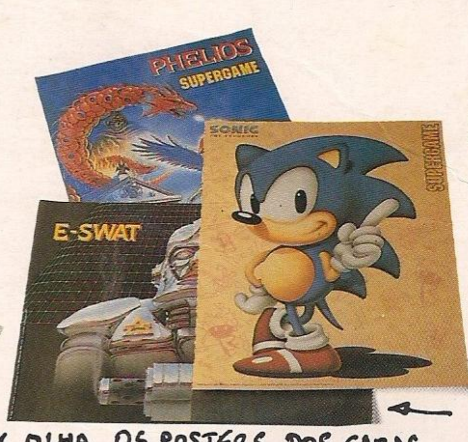
O GALPÃO JÁ É DISTRIBUIDOR NACIONAL TEC TOY. AGORA É OFICIAL.

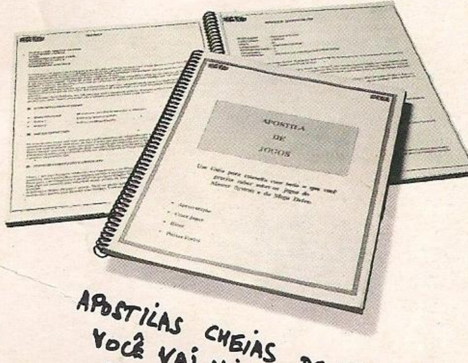
Quem tem locadora de games ou quer entrar neste negócio que cresce sempre (ôpa), agora pode entrar pela porta da frente: o Galpão dos Eletrônicos acaba de ser nomeado distribuidor oficial da Tec Toy.
Tudo que é cartucho, acessório e console o Galpão tem com precinho de distribuidor!

E ao comprar no Galpão, você ganha excelentes materiais promocionais, como camisetas, posters, apostilas com dicas de todos os jogos e expositores pra incrementar de verdade o seu negócio.
Fale com a gente.
Do milharal ao pantanal, o Galpão é que distribui Tec Toy legal.



Despachamos via Sedex para todo o Brasil.





APOSTILAS CHEIAS DE DICAS: VOCÊ VAI VIRAR PROFESSOR!

OLHA OS POSTERS DOS CARAS

OLHA SÓ AS CAMISETAS!



EXPOSITORES PRA ALUGAR MAIS E FAZER MENOS BAGUNÇA.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - travessa da Av. Rudge, 550 - SANTANA: Av. Braz Leme, 2366

TEL.: (011) 826-0022 - FAX (011) 826-1590

REPRESENTANTE NO INTERIOR DE SÃO PAULO - TEL.: (0192) 51-9295 (SR. ILDO)

INDEX



22 SUPER NINTENDO

Saiba como ajudar Simon a derrotar Drácula, que volta para aterrorizar a família Belmont, em Castlevania 4

26 NINTENDO

Ajude Batman a livrar Gotham City mais uma vez das garras de Coringa. Acompanhe também Mega Man 4 e Immortal.

42 MEGA DRIVE

Confira os truques para livrar a Terra de monstruosas criaturas em Alien Storm e ainda, Strider.

Mega Man IV no console. Em uma hora um dos jogadores da equipe de **VIDEOGAME** conseguiu chegar até o penúltimo inimigo, Dr. Wily. Na hora do combate, não havia uma forma de vencê-lo. Já eram 10 horas da noite e só a uma da manhã o jogador conseguiu, finalmente, descobrir que teria de usar o cachorro que tem uma mola, pular, trocar de arma no ar, e finalmente derrotar o terrível Dr. Wily.

São desafios como esse, que os leitores também enfrentam a cada novo jogo, que fazem o encanto do videogame, e a principal função da revista: ajudar os leitores e tirar o máximo proveito do jogo já tendo as principais dicas de como proceder. Em Castlevania 4 também foi um longo trabalho, quase 12 horas (alternadas, é claro) para que se conseguisse chegar ao final.

Estes dois, além de muitos outros jogos, são superlançamentos que estão chegando ao mercado brasileiro, e que você encontra, com todas as dicas, já nesta edição. Outro superlançamento que atraiu a atenção da equipe foi o jogo Strider, para Mega Drive, o também recém-lançado no Brasil. Strider é um herói que luta no ano de 2042 e que tem gráficos e uma movimentação fantástica. Só para se ter uma idéia esse é um cartucho com 8 megabits de memória, o máximo (até agora) que um cartucho pode ter. E o prazer da equipe em jogá-lo, assim como os outros lançamentos, foi muito grande, como também deverá ser o seu, com o serviço já um pouco facilitado pelas dicas da sua **VIDEOGAME**.

Roberto Araújo

49 MASTER SYSTEM

Todas as dicas para ajudar Sonic a salvar os animais de seu planeta, transformados em robôs, e Forgotten Worlds

60 CONSOLES

Conheça todos os consoles de videogame que estão no mercado e escolha o de sua preferência.

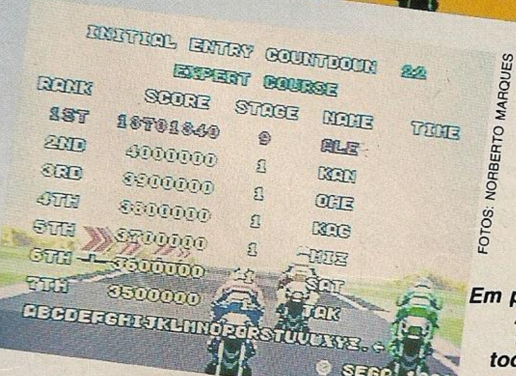


Alexandre Barros "detonou" no Super Hang On

MÁRIO FITTIPALDI

MÁRIO FITTIPALDI

Bom de moto, fera no game



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Em poucos minutos Alexandre caiu, terminou quase todos os circuitos e ainda bateu o recorde do game.

A moto se aproxima da curva a cerca de 280 km/h. Do lado de fora da pista, ela inclina, chega a tocar a "zebra" do lado de dentro e, mão no acelerador, sai veloz, ganhando logo a reta e recuperando a velocidade em segundos. Esta seria apenas mais uma das muitas curvas que o piloto Alexandre Barros, 21 anos, da equipe italiana Cagiva que disputa o campeonato mundial de motos 500cc, está acostumado a fazer. Só que desta vez a pista estava na tela da TV, e o guidão era um controle de videogame. E, com a mesma perícia com que pilota sua Cagiva 500, Alexandre "pilotou" a moto do game Super Hang On, para o Mega Drive, e dá excelentes dicas para esse sensacional game.

Logo no início, Alexandre — que é gamemaníaco e chegou até a ganhar um "mundial" contra pilotos e mecânicos do fechado circo das motos 500cc — mostrou sua habilidade com o controle. E mostrou, também, que saber pilotar uma moto de verdade ajuda muito. "Mas não pensem que o contrário é verdade. No game, pode-se errar tomadas de curvas e até bater. Na moto de verdade, um erro pode ser fatal", analisa, logo depois de levar um dos "tombos" mais feios de sua carreira — na tela. Logo no seu primeiro contato com o game, que permite duas opções de jogo — "original" e "arcade" — Alexandre completou o percurso da modalidade "original", sem turbo, em 3min07s30. Esse tempo foi melhorado depois em mais de 5 segundos.

Mas a modalidade que mais empolgou Alexandre foi a "arcade". Isso porque ele estava achando a moto muito lenta na modalidade "original". Podendo usar o turbo na "arcade", a velocidade máxima passa dos 280 km/h para 324 km/h, e "a sensação de estar mesmo pilotando uma moto de corrida aumenta muito", acrescentou. E foi onde o piloto demonstrou toda a sua perícia no controle. Com pistas nos cinco continentes, Alexandre conseguiu terminar quatro, e completou mais de 9 fases da última e mais difícil pista, a da Europa. E, o mais importante: inscreveu seu nome em primeiro lugar em todas as pistas. Um desempenho para "fera" nenhum botar defeito.

M.F.

As dicas de Alexandre Barros

Depois de dar um **show** de pilotagem na redação de **VIDEOGAME**, o piloto Alexandre Barros revelou seus segredos. Confira!

— Antes de mais nada, é preciso se acostumar com a moto. Dê algumas voltas devagar, procurando sentir a reação da moto aos movimentos do controle, e vá aumentando a velocidade aos poucos.

— Quando estiver acostumado, uma boa dica é não perder velocidade nas curvas. E, para isso, procure fazê-las o mais "reto" possível. Entre por fora, soltando o acelerador e fechando a curva na diagonal, até encostar na parte de dentro da pista bem no meio da curva. Aí é hora de acelerar de novo, deixando a moto "escorregar" para o lado de fora.

— Para os "esses", vale a mesma dica. Em alguns deles é até possível passar reto, sem diminuir a velocidade.

— Ao contrário das motos de verdade, neste game o freio só deve ser usado em situações de emergência. Aquela curva que não vai dar, ou a árvore se aproximando rapidamente... Não hesite em frear a moto. Perde-se muito tempo nas quedas.

— Use o turbo nas retas, solte-o para entrar nas curvas e volte a usá-lo a partir da metade delas.

— Na hora de comprar equipamentos para a moto, prefira sempre o motor. É melhor ter mais potência, antes de mais nada. Os outros itens para se comprar, pela ordem, são chassis e pneus radiais.

Novos astros na Sega

Bart Simpson e sua família, Spider-Man, o boxeador George Foreman e muitos outros personagens famosos estão chegando para os consoles Genesis (Mega Drive) e Game Gear, produzidos pela Sega e no Brasil pela Tec Toy. É que a empresa norte-americana Acclaim, tradicional **softwarehouse** (produtora de jogos) licenciada Nintendo, e que detém os direitos destes personagens, acaba de criar uma divisão de sua empresa, chamada Flying Edge Inc, que se especializará na produção de games licenciados para os sistemas da Sega. E já para esta primeira metade de 1992 estão previstos seis títulos "quentes", três para o Genesis (Mega Drive) e três para o Game Gear.

Entre os lançamentos para o Mega Drive, não poderia faltar o herói Bart Simpson, que já é um campeão de vendas no sistema Nintendo. O game **Krusty's Funhouse**, estrelado pelo seu herói preferido, o palhaço Krusty, é um jogo de habilidade. Nele, Krusty está em apuros. É que sua **Funhouse**, uma engraçada casa de diversões, foi invadida por milhares de ratos. Em mais de 60 níveis diferentes, você deve acionar armadilhas e tentar expulsar os roedores, devolvendo a paz ao pobre palhaço. Bart, é claro, também colabora, sendo o principal operador das armadilhas.

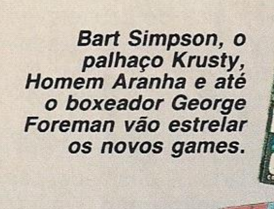
Além de **Krusty's Funhouse**, está chegando para o Mega Drive um sensacional game de corrida. É o **Ferrari Grand Prix Challenge**, um game que simula uma corrida no famoso carro de Fórmula 1 e que possui "pit stops" (paradas no box) interativos, além da possibilidade de dois jogadores simultâneos. **Arch Rivals**, o último dos três games previstos, já fez muito sucesso nos consoles Nintendo de 8 bits. Trata-se de um jogo de basquete bem maluco, em que para se roubar a bola do adversário vale tudo: socos, pontapés, rasteiras e muito mais.

O portátil Game Gear não foi esquecido, e também vai ganhar personagens famosos atuando na sua telinha. O maior sucesso será, sem dúvida, o game **The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants**, que é uma adaptação da versão para os consoles Nintendo, e que ainda aparece na lista dos mais vendidos. A história de **The Simpsos: Bart vs. The Space Mutants** você provavelmente já conhece: Springfield foi invadida por terríveis mutantes alienígenas, e Bart, com a ajuda de sua família, deve expulsar os mutantes e salvar sua cidade.

Mas não é só. O boxeador George Foreman, que já foi campeão mundial dos pesos pesados e voltou aos ringues recentemente, também vai lutar no portátil da Sega e da Tec Toy. Seu objetivo é conquistar o título mundial, derrubando o campeão. O game oferece ainda a possibilidade de dois jogadores, que lutam entre si — desde que seja usado outro Game Gear interligado por cabo de jogo múltiplo.

Finalizando a lista de grandes sucessos aparece o grande herói Homem Aranha, ou **Spider-Man**. O jogo, chamado **Spider-Man**, traz o herói de novo às voltas com seus tradicionais inimigos: Kingpin, Venom, Dr. Octopus e outros não menos malvados. Para defender-se, o herói dispara suas poderosas teias e escala os mais altos prédios de Nova York, em mais uma emocionante aventura.

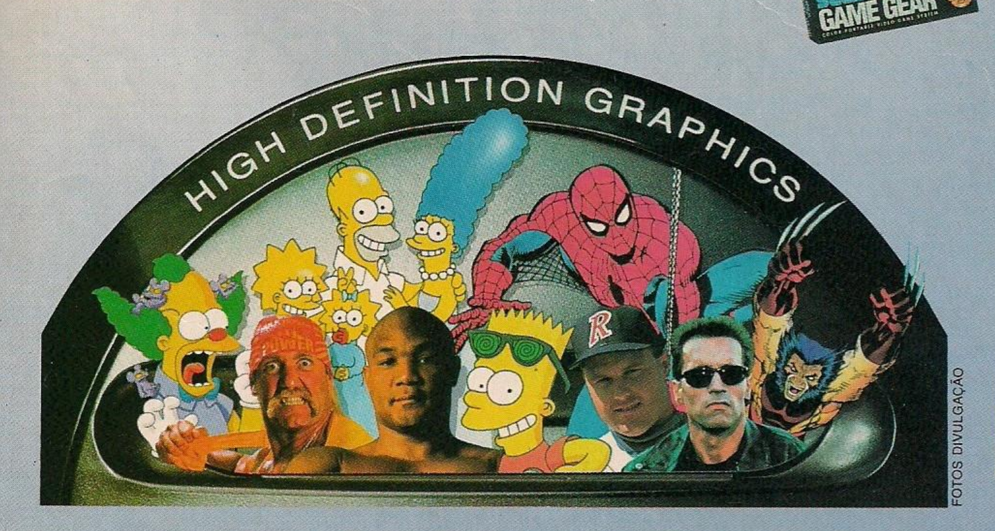
Mário Fittipaldi, de Las Vegas.



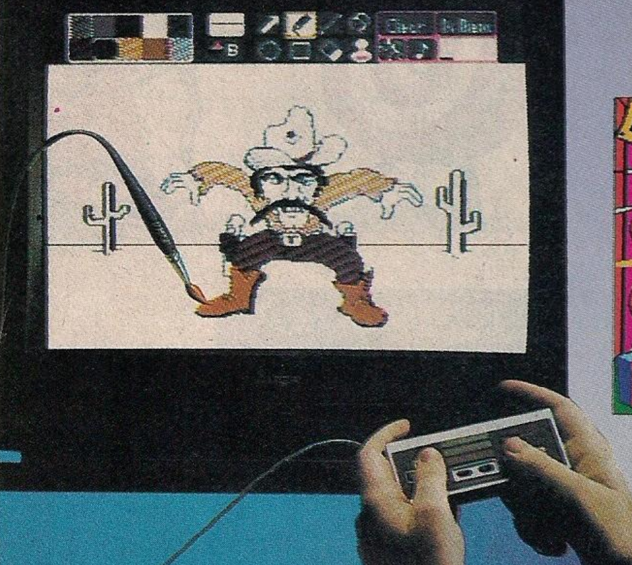
Bart Simpson, o palhaço Krusty, Homem Aranha e até o boxeador George Foreman vão estrelar os novos games.



A Sigla Editora Ltda. que edita a revista **VIDEOGAME**, se responsabiliza apenas pelas promoções impressas nas páginas da revista. Os possíveis ganhadores de prêmios como consoles, camisetas, ou produtos de qualquer ordem, também são exclusivamente aqueles que tiverem seus nomes publicados em **VIDEOGAME**. Isso porque têm acontecido trotes telefônicos junto a alguns leitores da revista, fato que a Sigla Editora nada tem a ver. Qualquer confirmação de resultados das promoções da revista **VIDEOGAME** devem ser feitos pelo telefone da Sigla Editora Ltda. (011-549-1433), com Arlete.

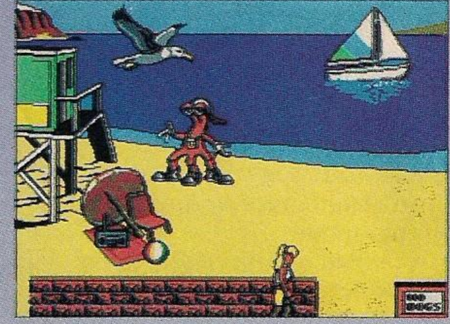


FOTOS DIVULGAÇÃO


A tela do Videomation, para Nintendo.



FOTOS DIVULGAÇÃO


No Mega, as telas criadas com o Art Alive podem ser animadas e gravadas em videocassete.

Pinte e borde. Na tela.

Imagine a possibilidade de criar seus próprios desenhos na tela da TV, e ainda criar animações com elas, produzindo desenhos animados incríveis. Se você possui um console Mega Drive, produzido pela Tec Toy, basta encaixar o cartucho **Art Alive** e, literalmente, dar asas à imaginação. Os desenhos são criados utilizando o próprio controle do Mega Drive, e muitos recursos estão à disposição.

O cartucho **Art Alive** simula um programa de criação e animação de desenhos disponíveis nos computadores mais sofisticados como o IBM PC AT, o Apple McIntosh e o Amiga, e conta com recursos incríveis, sendo um excelente aprendizado para quem quiser se iniciar nos segredos da computação gráfica. O usuário pode criar quadrados, retângulos, círculos e ovais através de funções especiais, selecionadas diretamente na tela a um simples toque no controle, e definir o seu tamanho. Combinando estas formas com o traço simples, qualquer desenho pode ser criado. Ainda é possível selecionar áreas e preenchê-las com cores, criando assim qualquer tipo de desenho. Basta percorrer a tela com a seta, usando-se o direcional do controle, e selecionar a função desejada com um toque no botão **A**. Uma vez pronto o desenho, pode-se escolher os "atores", que vão se movimentar no desenho criado — chamado de fundo ou **background**, em inglês — à vontade do "artista".

Outras funções especiais incluem o lápis, que faz com que o direcional do controle se movimente na tela e desenhe qualquer tipo de objeto, a latinha de spray, que simula uma "pixação", a lata de tinta, que preenche uma área selecionada com a cor desejada e a borracha, que apaga os eventuais erros. Tudo isso acompanhado de efeitos sonoros especiais: o lápis faz barulho quando risca, o spray "espirra", e assim por diante.

Mas se você não quiser ter o "trabalho" de desenhar, não há nenhum problema. O **Art Alive** possui mais de 50 desenhos de fundo na memória, que podem ser chamados à tela a um simples comando — e alterados de acordo com a vontade do artista. E já vem com "atores" muito especiais: Sonic, o porco-espinho mais rápido do mundo, e os alienígenas ToeJam e Earl, grandes astros dos games para o Mega Drive. Os desenhos criados podem ser "arquivados" na memória do cartucho, e chamados à tela a qualquer momento. E, se você quiser, poderá gravar seus desenhos animados em videocassete, bastando para isso conectar a saída de vídeo e áudio do Mega Drive a qualquer aparelho de vídeo.

Para quem possui um console compatível com o sistema Nintendo, existe um cartucho semelhante, capaz de criar desenhos e também de animar personagens. O cartucho chama-se **Videomation**, e funciona de maneira muito parecida com o **Art Alive**. O "artista" escolhe na tela o tipo de pincel, a cor e começa a desenhar. Tudo com o controle.

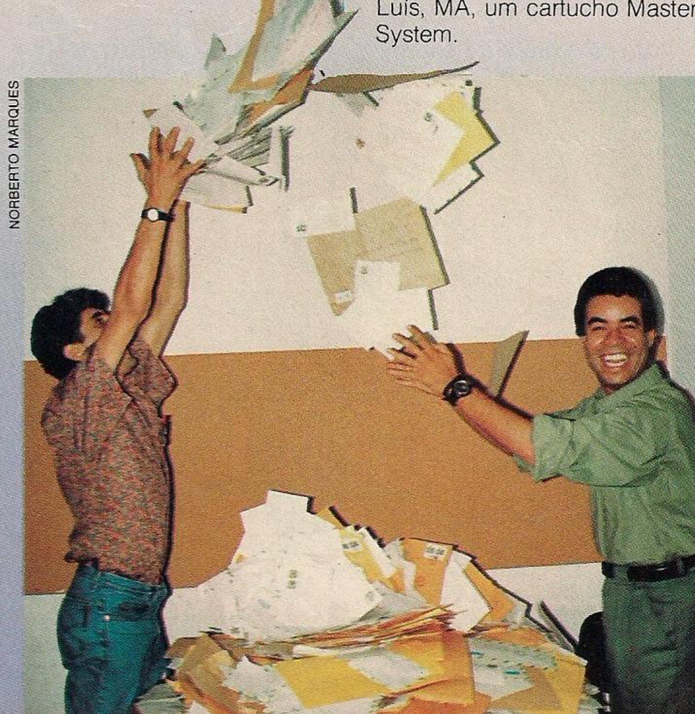
M.F.

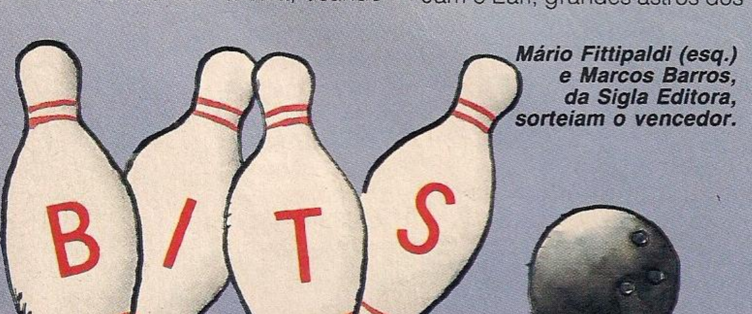
Quebra-cabeça de prêmios

A promoção **Quebra Cabeça de Prêmios**, da edição n.º 10 de **VIDEOGAME**, chegou ao final. Foram mais de 10 mil cartas que apresentaram os quebra-cabeças resolvidos e o nome do personagem (Sonic The Hedgehog). Veja agora se você foi um dos premiados:

1) Fábio André Fernandes, Santana do Parnaíba, SP, um console Mega Drive; 2) Gustavo Pace de Barros, Araçatuba, SP, um console Mega Drive; 3) Flávio Ferraz de Souza, Belo Horizonte, MG, um console Mega Drive; 4) Alex Campos de Melo Rodrigues, Caxias do Sul, RS, um cartucho Master System; 5) Rogildo Rigato, Rio Claro, SP, um cartucho Master System; 6) Maurício Tadeu Alegretti, Guarulhos, SP, um cartucho Master System; 7) Philip H. S. Milbbourn, Niterói, RJ, um cartucho Master System; 8)Marcos Eli F. Maciel, São Luís, MA, um cartucho Master System.

NORBERTO MARQUES


Mário Fittipaldi (esq.) e Marcos Barros, da Sigla Editora, sorteiam o vencedor.



VÍDEO MAGIC

A MAIOR E MELHOR ASSISTÊNCIA TÉCNICA DO BRASIL



Sega Genesis

SUPER NINTENDO

SUPER FAMICOM

Transcodificamos
- Neo-Geo em 4 horas
- Modificamos Super Famicon e Super-Nes europeu para entrar no canal 3
- Destravamos Nintendo americano e Mega-Drive japonês para rodar cartuchos nacionais



Vendemos
- Super-Nes transcodificado pronta-entrega
- Cartuchos de Super-Nes e Mega-Drive pronta-entrega
- Acessório para seu game em geral
- Conversores de R.F. para Mega-Drive japonês de fabricação própria
- **Kits transcodificadores** para Super-Nes, preços especiais para oficinas e locadoras
- Transcorder externo **Astrovídeo**, o melhor do mercado

Atenção Locadoras!
Aumente seu faturamento prestando serviço de Assistência Técnica. Fale conosco!



ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Especializados em games e televisores importados

Não seja enganado!!
Faça uma transcodificação legítima do fabricante no seu equipamento.

VÍDEO MAGIC

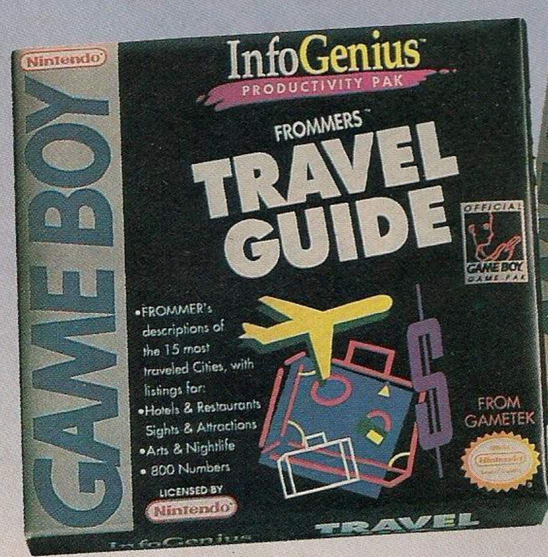
CONSULTE-NOS!

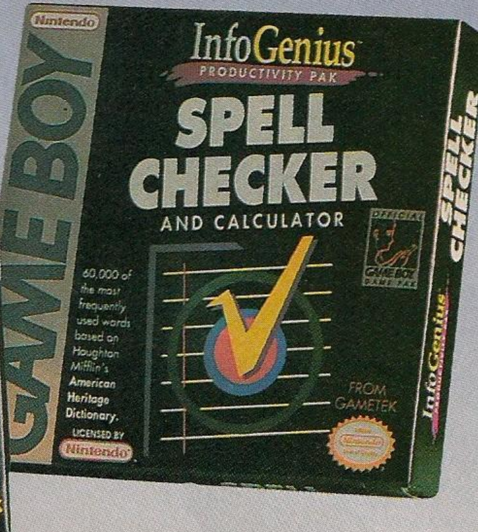
Preço promocional para março Ligue já!

Atendemos todo o Brasil via Sedex

Av. Jacutinga, 316
Moema - São Paulo - (S.P.)
CEP 04515

Fone: (011) 530-6012/240-7104





O Game Boy pode virar guia de viagem e até calculadora.

DIVULGAÇÃO

BITS

Game Boy executivo

O Game Boy, o console portátil da Nintendo, pode ter muitas outras utilidades além da diversão. E é exatamente nisso que a empresa InfoGenios, dos Estados Unidos, está apostando. Acabam de chegar ao mercado daquele país vários cartuchos chamados "utilitários", que transformam o pequeno console em poderosas ferramentas de trabalho como agendas, calculadoras, guia de viagens e até dicionário.

A idéia surgiu do fato de que muitos executivos americanos utilizam o Game Boy para se distrair nas longas e constantes viagens de avião. Usar o aparelho como utilitário é uma conseqüência natural disso. Já estão no mercado os cartuchos Travel Guide, com a descrição das 15 cidades que mais recebem viajantes nos EUA, incluíndo hotéis, restaurantes e até boates; Berlitz Translator, um dicionário nas versões inglês - francês e inglês - espanhol; Spell Checker, um guia de pronúncia das 60 mil palavras de uso mais constante da língua inglesa e que traz ainda uma calculadora; e finalmente o Personal Organizer, que é uma agenda eletrônica.

Os cartuchos utilitários da InfoGenius têm licença da Nintendo of America, e custam, nos Estados Unidos, cerca de US$ 50, pouco mais do que os cartuchos comuns para o Game Boy.

Game Genie: mais poderes.

Mais força, socos mais potentes, saltos mais altos, fugas mais velozes e vidas infinitas. Estes são alguns dos poderes extra que seu herói preferido pode ter. Para isto, basta encaixar, entre o cartucho e o console, um aparelhinho "mágico" chamado Game Genie. Lançado inicialmente para os consoles e games Nintendo de 8 bits, o Game Genie chega agora em versão para o console Genesis, da Sega (o Mega Drive, produzido no Brasil pela Tec Toy).



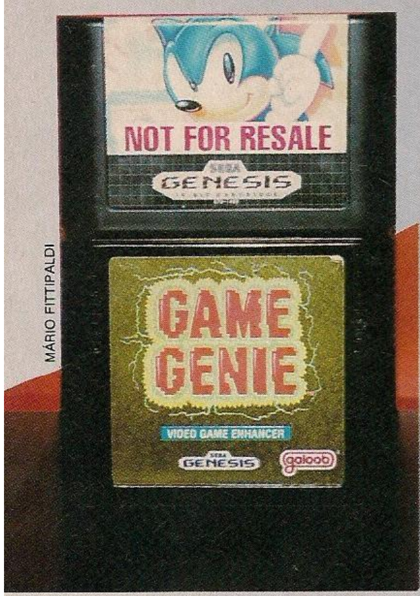
O Game Genie pode dar muita energia a mais de 300 heróis nos games Nintendo

MÁRIO FITTIPALDI

O incrível acessório, capaz de proporcionar muitos poderes ao herói do game e também permitir que o jogador escolha qualquer fase, foi criado pela empresa norte-americana Codemasters Software, e é comercializado pela indústria de brinquedos norte-americana Lewis Galoob Toys. E logo no lançamento da primeira versão, para os consoles Nintendo de 8 bits, provocou uma séria polêmica: é que a Nintendo não gostou da "interferência" em seus jogos e entrou na justiça, tentando impedir a comercialização do aparelho. Perdeu. Hoje, a versão do Game Genie para Nintendo 8 bits pode reprogramar até 300 títulos deste sistema, e é comercializada normalmente.

Ao contrário do que ocorreu com a Nintendo, a versão para o console Genesis (Mega Drive), que foi lançada em janeiro na Winter Consumer Electronics Show, em Las Vegas (EUA), foi desenvolvida em total cooperação com a Sega of America, e é comercializada inclusive com o selo de licença desta empresa, podendo reprogramar mais de 100 títulos produzidos para o Genesis.

O funcionamento, semelhante nas versões para Nintendo e Sega, é o seguinte: o jogador encaixa o cartucho no Game Genie, e este conjunto no console. Ao ligar o console, o jogador poderá colocar senhas diferentes para cada jogo e para cada poder, e que darão aos heróis os poderes extra desejados. A partir daí o Game Genie interpreta o programa contido no cartucho, insere as novas características e manda essas informações ao console. É importante lembrar que o conteúdo do programa no cartucho não sofre qualquer alteração — ou seja, se o jogo for utilizado novamente sem o Game Genie, ele conservará suas caracterís- ▶



MARIO FITTIPALDI

Mais força também no Mega

ticas originais.

Junto com o Game Genie vem um livro com os códigos para cada poder e cada jogo em que o acessório pode atuar. Sem estes códigos, o Game Genie não funciona. Só para se ter uma idéia do que o aparelhinho pode fazer, o porco-espinho Sonic, no game Sonic the Hedgehog, para o Mega Drive, pode ter vidas infinitas, ficar invulnerável, podendo inclusive permanecer sobre os espinhos, ter supervelocidade a qualquer momento e pode ainda marcar 100 pontos a cada anel recolhido, ao invés de 10. Assim fica fácil terminar o game e bater qualquer recorde.

M.F.

Novo adaptador

A Tecnofax está lançando no mercado um produto bastante desejado pelos gamemaníacos adeptos do novo sistema Nintendo de 16 bits. Trata-se de um adaptador que permite que os cartuchos desenvolvidos para o Super Famicom, de procedência japonesa, possam ser utilizados no Super Nintendo, americano — ou vice-versa. Isso porque o adaptador possui "duas vias", ou seja, aceita os dois tipos de cartuchos e serve nos dois consoles.

Além do adaptador, a Tecnofax está lançando o US Clean, um líquido anti-estático para limpeza de cartuchos e consoles. O US Clean elimina a eletricidade estática que se acumula nos contatos e atrai a poeira, garantindo sempre uma boa imagem em seus conectores no console. E acaba de vez com o famoso assoprão, que deixa umidade nos pinos e acaba por oxidá-los.

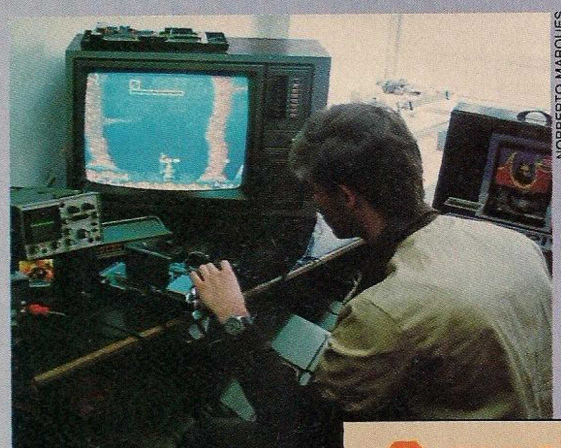
A Tecnofax fica na Rua Santa Ifigênia, n.º 295, 1º andar, cj. 115, São Paulo, SP. Fone (011) 222-1471.

FOTOS DIVULGAÇÃO





ILUSTRAÇÃO ALEXANDRE ONO


NORBERTO MARQUES

Aqui e agora

Se o seu console quebrou justo quando você estava prestes a derrotar o último inimigo daquele game "impossível", já é possível consertá-lo quase na hora. É que a CAT — Central de Assistência Técnica está com um sistema de atendimento bastante diferente: os orçamentos são feitos na hora e, se aprovados, os consertos são realizados no mesmo instante, na presença do gamemaníaco. Isso, é claro, se a loja tiver as peças necessárias para o conserto em estoque.

Todos os consertos têm garantia de 90 dias, e a CAT ainda dá assistência técnica autorizada para os principais fabricantes de consoles do Brasil. A CAT fica na Rua Florêncio de Abreu, n.º 36, 2.º andar, São Paulo, SP. Fone (011) 228-7441

Mais luz no Game Boy

O Game Beam amplia a tela do Game Boy



Um novo modelo de lente de aumento para o Game Boy, o portátil da Nintendo, está sendo lançado pela empresa norte-americana Naki. É o Game Beam, que tem iluminação própria e pode melhorar em muito a imagem do portátil.

O novo acessório tem dimensões reduzidas e se encaixa perfeitamente sobre a tela de cristal líquido do console, proporcionando iluminação bastante eficiente e maior nitidez de imagem — isso devido à proximidade e precisão do encaixe. Além disso, o Game Beam utiliza a própria fonte de energia do Game Boy para funcionar, seja ele alimentado com pilhas, adaptador para corrente elétrica ou mesmo baterias recarregáveis de qualquer tipo.

A ESCOLHA É SUA



O JOYSTICK PRO

PROCURE EM SEU REVENDEDOR



PHANTASY STAR

Tenho todos os números da revista **VIDEOGAME** e quero parabenizá-los pelo trabalho. Gostaria também de algumas dicas para o Phantasy Star do Master System: 1 - Qual o caminho para se chegar até a Medusa? 2 - Onde posso encontrar a Noz de Laerma?

Marcello Dante D. de Souza
Rio de Janeiro, RJ

Gostaria de saber onde está Noah. E também como faço para chegar até Dezóri.

Danilo César M. Campos
São Paulo, SP

No planeta Palma há várias cavernas subterrâneas, mas quando entro nelas há portas que só podem ser abertas com uma chave especial. Onde encontro a chave?

Marcos Flávio E. Teodoro
Belo Horizonte, MG

No game Phantasy Star (Master System), onde encontro o escudo e a armadura de Lacônia, a tocha e a chave milagrosa?

Fernando José da C. Segundo
Recife, PE

Vamos às respostas. A Medusa vive embaixo da torre da cidade de Gotich. Para encontrá-la você deve entrar no labirinto e subir o máximo de escadas possível. Não esqueça de gravar o jogo sempre, pois desta forma não será preciso recomeçar a busca no labirinto cada vez que se errar o caminho. Medusa está em uma das salas — a que está trancada com cadeado. Para encontrar a Noz de Laerma, saia de Skure e entre na primeira caverna. Ao sair desta, há uma segunda caverna. Entre também. Na saída, use o cavador de gelo para vasculhar toda a área. Você encontrará uma floresta cheia de árvores. Uma delas está isolada. Agora é só encostar nessa árvore e usar a tocha. Pronto, você conseguiu a Noz de Laerma. Noah se encontra no labirinto acima da cidade de Pasec, onde está o Governador. Depois de encontrar Noah, você deve entrar no esgoto do espaçoporto de Palma. Saia dele e da cidade e então procure uma prisão. Dentro dela, você encontrará o Dr. Loveno. Ele construirá uma nave, que você poderá pilotar com a ajuda do robô Hapsby. Ele o levará até Dezóri. A armadura está na única prisão de Dezóri. Depois de pegá-la, você poderá pegar também o escudo: saia da prisão e entre no labirinto que o levará para uma área mais avançada. Quando sair, entre em uma caverna localizada na parte inferior à esquerda da área em que você está. Aí está o escudo. A tocha está nesta mesma área, na única torre existente. E a chave milagrosa está na torre de Baya Malay, em Palma. Finalmente, para abrir as portas, você deve encontrar Noah e desenvolver sua magia. Quando ele conseguir a mágica ''abre''!, você conseguirá abri-las.

SHINOBI

Como faço para passar do segundo chefe de fase do game Shinobi (Master System)?

Victor Luís Smith Erthal
Bom Jardim, RJ

O segundo inimigo neste game ataca de helicóptero, e muitos ninjas descerão para te atacar. Concentre seus tiros no helicóptero, desviando dos ninja. Destrua-os apenas quando eles começarem a incomodar, voltando sempre ao helicóptero.



DOUBLE DRAGON III

A revista **VIDEOGAME** errou ao dizer que na 5.ª fase deste game Nintendo só é possível vencer as três múmias jogando-se com Ranzou. Eu consegui derrotá-las usando Billy e Jimmy, dando poderosas voadoras.

Daniel Ivanildo Santos
Santo André, SP

Realmente é possível derrotar as múmias usando-se Jimmy e Billy, mas usando-se Ranzou fica bem mais fácil. É que este aliado pode dar cambalhotas seguidas de chutes mortais. Desta maneira, não se corre muitos riscos ao enfrentá-las. Usando-se Jimmy ou Billy, como você sugere, a tarefa exigirá muita habilidade dos jogadores.

SUPER NINTENDO NO BRASIL

Primeiro, parabéns pelo ótimo desempenho da revista. Segundo, minhas dúvidas: 1 - Quando o Super Famicom será lançado no Brasil? 2 - Quanto tempo dura a tela de cristal líquido do Game Gear? 3 - Existe alguma possibilidade do Lynx (portátil da Atari) ser lançado também no Brasil?

Ivo Bastos
São Caetano do Sul, SP

Gostaria de saber se existe alguma previsão para a chegada do console Super Nintendo no Brasil. Ele é compatível com o Super Famicom?

Marco Aurélio G. de Morais
Itaguaí, RJ

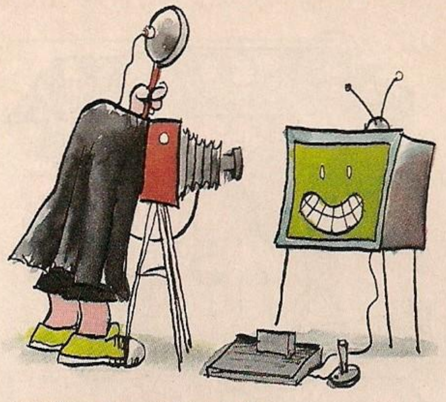
O lançamento do Super Famicom no Brasil (que é o sistema de 16 bits da Nintendo) está bastante próximo. A Nintendo já tem um representante oficial no Brasil (a empresa japonesa C. Itoh) e está preparando a entrada oficial dos consoles e jogos daquele sistema. E tudo indica que o primeiro produto a ser lançado será mesmo o Super Nintendo, que é a versão americana do Super Famicom. Esses dois consoles são compatíveis, mas é necessário adaptador para se usar os cartuchos do Super Nintendo no Super Famicom e vice-versa. A tela de cristal líquido do Game Gear não tem um tempo definido para sua durabilidade, mas, segundo a Tec Toy, fabricante desse portátil no Brasil, ela é bastante longa, desde que observadas as condições de uso do aparelho, não sendo motivo de preocupação para os que possuem o Game Gear. Quanto ao Lynx, parece que os aficionados por esse portátil terão de se contentar com a versão importada, pois não existe qualquer previsão para o seu lançamento no Brasil.

BATTLETOADS I

A edição n.º 7 de **VIDEOGAME** diz que na segunda caverna da sexta fase há um Mega Warp, mas eu não o encontro. O que preciso fazer para achá-lo?

Leonardo Simões Pinho
Niterói, RJ

Este é, talvez, o Mega Warp mais difícil de ser atingido, porque você não consegue vê-lo se seguir o caminho normal escalando o corpo da minhoca mecânica. O Mega Warp é atingido pulando-se para a direita, logo que a minhoca mecânica estiver seguindo para a esquerda e o sapo estiver sobre ela. O local é indicado com precisão pela edição nº 7 de VIDEOGAME.



BATTLETOADS II

Já tentei jogar com o Zitz de várias maneiras e não consigo. Também não sei como faço para pegar a vida da primeira fase. Finalmente, na terceira fase (já com a moto), chega um ponto em que não há mais rampas para saltar os abismos, aparecendo um ponto de exclamação na tela. Como faço para pular?

Murici Fávero Defalco
Porto Feliz, SP

Para jogar com o Zitz (o sapo amarelo) é preciso estar com os dois controles conectados ao console e apertar o START **no controle 2. Desta maneira, aciona-se a opção de dois jogadores do game. Os dois sapos aparecerão na tela. Quando o verde perder todas as vidas, você poderá prosseguir com o amarelo. Mas isso só é possível se o seu segundo controle também tiver o botão** START**. Para pegar a vida da primeira fase, o salto deve ser preciso. Não esqueça que o jogo tem movimentação para todas as direções, por isso o sapo deve estar bem em frente à vida. Uma dica é pular e tentar acertar a sombra do sapo sobre ela. Com isso, ele cairá exatamente sobre o símbolo da vida e conseguirá pegá-la. Os pontos de exclamação aparecem exatamente por não existirem rampas para salto naqueles abismos. Para saltá-los, você deve controlar o salto com o direcional, fazendo a moto subir o mais alto possível (ela chega quase a desaparecer da tela) e ganhar muita velocidade.**

FOTOS

Gostaria de saber como faço para fotografar os jogos. Qual o tipo de filme deve ser utilizado? Devo escurecer o meu quarto?

Fábio Rodrigues Martins
Niterói, RJ

Para fotografar as telas dos jogos, há dois procedimentos. Se a sua máquina tiver ajustes de abertura do diafragma e velocidade do obturador, regule-a para f 8 (abertura do diafragma) e velocidade 1/30s. O quarto deve estar escuro, e a máquina bem apoiada — ou em um tripé, ou em uma mesa. Não se deve usar flash. No caso de máquinas automáticas, a tarefa é mais difícil. Enquadre bem a imagem da tela, de maneira que ela ocupe mais da metade da área do quadro da máquina, e dispare. O quarto ou sala devem estar escuros, e não se deve usar flash. Se a máquina tiver flash automático, tampe-o com um cartão e fita adesiva.

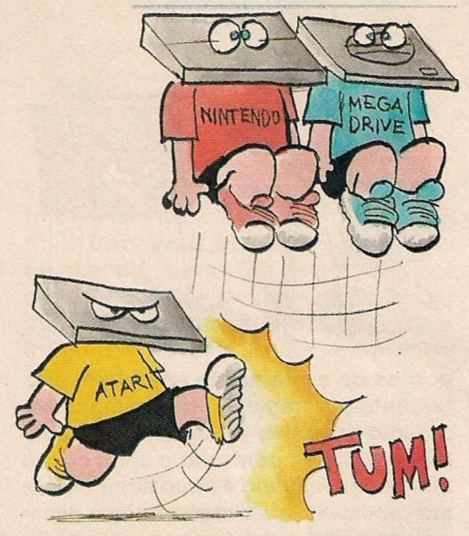
NINJA GAIDEN

A revista **VIDEOGAME** diz que para derrotar o último inimigo do game Ninja Gaiden I (Nintendo) é necessário usar o poder do fogo. Só que, ao lutar com o penúltimo inimigo, perco todo o poder. Como fazer então?

Rodrigo Barcelos Cassia
Porto Alegre, RS

O problema é que você não pode usar o poder do fogo contra o penúltimo inimigo, justamente por não poder usá-lo depois, na hora que mais interessa — contra o inimigo final. Para derrotar o penúltimo inimigo sem poder, você precisa aprender a desviar de suas investidas, que se repetem. Aí, você conseguirá derrotá-lo apenas com espadadas, e guardará todo o poder para o chefão. ►





ATARI I

Minha sugestão é que a revista **VIDEOGAME** abra espaço para os gamemaníacos do Atari na seção Galeria dos Feras, pois eles estão precisando mostrar que também são feras nessa segunda geração.

José Carlos Vitoriano dos Santos
Aracajú, SE

Nesta edição há um espaço para Atari, com algumas dicas enviadas pelos leitores e um game para os gamemaníacos do Atari curtirem. E a seção poderá crescer, bastando para isso que os leitores continuem mandando suas dicas e recordes desse sistema de segunda geração.

ATARI II

Pena que a seção Atari tenha sido eliminada, pois, mesmo tendo aderido ao sistema Nintendo, ainda curto alguns dos jogos da segunda geração. Tenho algumas dúvidas: 1 - Se o Atari e o Nintendo possuem o mesmo microprocessador (o Motorola 65C02), de 8 bits, porque os jogos Atari não possuem a mesma resolução e a mesma complexidade dos Nintendo? 2 - Ouvi falar que estava para ser lançado o jogo Batman II para Nintendo. É verdade? 3 - Como é possível fazer mais de 1 milhão de pontos no game Simpsons (Nintendo), se eu chego ao final apenas com 103.000?

Adelson F. Smania
Salto, SP

O processador central do console Nintendo e do console Atari são idênticos. Mas não é só o processador o responsável pela definição de imagem e complexidade do game. Os consoles possuem também um PPU (Picture Processing Unit), responsável pela imagem que você vê na tela, e que no caso dos consoles Nintendo é bem mais desenvolvida, permitindo maior resolução gráfica e até 52 cores. Também a memória RAM (que define o tamanho máximo do jogo que pode ser carregado do cartucho para o console) do console Nintendo é maior, permitindo jogos com maior memória e, portanto, mais informações. O jogo Batman II (Nintendo) já foi lançado no exterior, e você já pode conhecê-lo melhor na seção Nintendo desta edição. E, para fazer mais de 1 milhão de pontos no game Simpsons (Nintendo), há várias dicas. Uma importante é acumular o máximo de vidas possível. Assim, toda vez que Bart enfrentar um inimigo, ele pode se ''suicidar'' e recomeçar a batalha. O tempo voltará ao total, mas os bônus da fase aumentarão bastante. A outra dica é ficar pegando moedas nos tubos da Fun House (3.ª fase). Lá, cada uma vale 200 pontos. Como a cada 15 moedas você ganha uma vida, fique recolhendo moedas até o tempo acabar. Repita isso até conseguir a pontuação desejada.

MANIAC MANSION

Onde posso encontrar as combinações do cofre e da porta que fica à esquerda no calabouço? E onde se encontra o rolo de filme?

Fernando Ferrazelli
Belo Horizonte, MG

Vamos às dicas. A combinação do cofre você consegue assim: vá até o quarto do cofre e acenda a luz. A seguir, suba no sótão e gire o telescópio até encontrar a janela do quarto onde está o cofre. Preste atenção, pois o número que aparece é exatamente a combinação que você precisa. A combinação da porta do calabouço é exatamente igual ao maior recorde da máquina de fliperama, dentro da sala de jogos da casa. É só fazê-la funcionar, consertando o que for necessário. O rolo de filme aparecerá do lado de fora da casa, depois de entregar o hamster para o filho do cientista maluco.

CONTROLE

Tenho o controle The Dominator, produzido pela empresa Nexoft americana. Gostaria de saber se ele é compatível com o console Top Game VG 9.000 (CCE). Se não, existe algum adaptador? Onde posso encontrá-lo?

Anderson de Oliveira Sinflorio
São João de Meriti, RJ

O controle The Dominator é compatível com o sistema Nintendo, mas o conector que deve ser encaixado no console é diferente do conector do VG 9.000. É necessário então substituir o conector do controle por um do tipo do VG 9.000. A troca desses conectores é um trabalho delicado, e deve ser realizada por um técnico especializado.

SONIC I

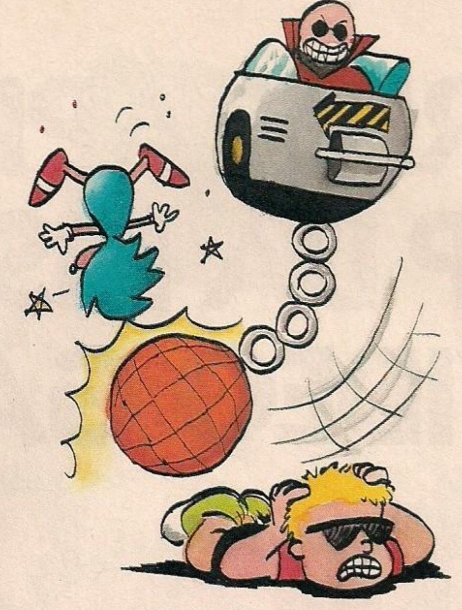
Qual a maneira correta para conseguir o seletor de fase no game Sonic (Mega Drive)? Li em duas revistas explicações diferentes, e gostaria de saber qual a correta.

Christian Ingo Mussel D'Aquino
Nova Iguaçu, RJ

A maneira correta já foi explicada pela edição nº 6 de VIDEOGAME**, e é a seguinte: aperte, durante a tela de apresentação, a seqüência para cima, baixo, esquerda e direita, até ouvir um som característico. Aperte, então, os botões** A **e** START **simultaneamente. Pronto, é só escolher a fase desejada com o direcional e** START.

SONIC II

Gostaria que vocês me dessem dicas para passar pela Labyrinth Zone deste game para o Master System , vencendo o cientista que vem de helicóptero.



José Silveira
Porto Alegre, RS

As dicas para este sensacional lançamento do Master System encontram-se na seção de Master desta edição. Lá você pode ver a melhor maneira de ajudar o porco-espinho mais rápido do mundo a derrotar o primeiro inimigo, e também as principais dicas para se chegar ao final do game. Satisfeito?

CONFLITO DE GERAÇÕES

A quantidade de consoles de 8 bits (3.ª Geração) vendidos no Brasil é bem maior do que a de 16 bits (4.ª Geração). Se for feito um gráfico da participação dos jogos na revista, os senhores verão que os jogos Nintendo de 8 bits não estão sendo publicados com o devido respeito de antes. Onde está a prioridade da maioria dos consumidores?

Márcio da Silva Ramos
Morro, SP

Todo mundo vê que o número de consoles de quarta geração (Mega Drive e Super Nintendo) está aumentando rapidamente no Brasil. Na minha locadora, por exemplo, há mais jogos de Mega Drive do que de Master System para alugar. Entretanto, isso não é o que se vê nas páginas de **VIDEOGAME**. Onde está o respeito aos gamemaníacos de quarta geração, que também querem mais dicas e mais jogos na revista?

José Pedro Cézar
São Paulo, SP

VIDEOGAME **procura manter o equilíbrio entre os jogos dos seis sistemas que fazem parte da revista, de maneira a atender o maior número possível de gamemaníacos. É verdade que os consoles de quarta geração vêm ganhando cada vez mais adeptos, e por isso os games estão nas páginas de** VIDEOGAME**, inteiros, e com muitas dicas e estratégias. Mas os games de terceira geração também estão em** VIDEOGAME**, e ainda são os que aparecem em maior quantidade. Justamente em respeito aos adeptos desses consoles freqüentemente são feitos mapas de fases, e todos os jogos são apresentados até o final, com o maior número possível de dicas e estratégias. E até a segunda geração (o Atari) está de volta nesta edição em uma reportagem especial, já que ainda são muitos os adeptos desse sistema.**

CLUBES

MEGA CLUBE E CIA. - Nosso clube troca dicas sobre todos os jogos de todos os consoles de videogame, especialmente Mega Drive. Temos jornal e muito mais. Para ficar sócio, escreva para a Rua Fernando Cupuaçu, n. 28, Q/61, Cidade Nova I, Manaus, AM - CEP 69095.

GAMEMANÍACO POR CORRESPONDÊNCIA - Para ficar sócio basta mandar seu nome, endereço e idade, além de dar ou solicitar dicas de qualquer sistema. O clube publicará um jornal mensal com as melhores dicas e recordes dos leitores. Escreva para Camila Garcia Nunes no seguinte endereço: Rua São Daniel, n. 325, Guarulhos, SP - CEP 07070.

MEGAMASTERCLUB - Eu e meus amigos criamos o Megamasterclub e gostaríamos de trocar dicas desses dois sistemas. Os interessados podem ligar para (0192) 47-3906 ou 43-9287 ou mandar cartas para: Rua Maria Tereza Garibaldi, n. 89, Campinas, SP - CEP 13055.

QUARTEL DOS GAMEMANÍACOS (Q.G.B) - Nós fundamos um clube chamado Quartel dos Gamemaníacos (Q.G.B) para trocarmos dicas, truques e mapas. Os interessados devem mandar todos os seus dados e uma foto 3 x 4. Você receberá mensalmente dicas radicais dos sócios do clube. Escreva para: Fábio Barreto de Góes, Est. João Batista, n. 230, Santos, SP - CEP 11080.

WORLD GAMES - Para que todos os gamemaníacos possam participar é só enviar uma foto 3 x 4, o nome do videogame que possui e selos para que possamos remeter a carteirinha e dicas de quase todos os títulos Nintendo, Master System e Mega Drive. O endereço é: Alameda Mary Ubirajara, n. 70, apto. 204, Vitória, ES - CEP 29055.

Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP 04015. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.

MEGA DRIVE APRESENTA O 1º CLIP DA HISTÓRIA DO VIDEO GAME:



ToeJam & Earl™

MEGA DRIVE®

8 MEGA

Aqui está um jogo avançado, completamente diferente de tudo que você já conhece. Com vocês, diretamente de Funkotron, o planeta do funk, do rap e do hip-hop, os engraçadíssimos ToeJam e Earl.

Para sobreviver eles têm que desviar-se de mulheres alucinadas com carrinhos de supermercados, chuvas de tomates e livros de escola, dentistas (ai, ai, ai), Papai Noel, bandos de bocós (conhecidos como "nerds" pelos americanos) e muitos outros. Tudo isso pra tentar juntar os pedaços da nave, que se espatifou aqui na Terra (culpa do Earl) e voltar para casa.

Com 8 Mega de imagens e músicas chocantes, este jogo inovador é complexo mas super-emocionante. Entre nessa nova onda: o único risco que você corre é... dançar.





ROLOS & TROCAS

A partir desta edição, Rolos e Trocas está separado por seções: Compro, Vendo e Rolos. Assim você vai direto ao assunto e não perde tempo. Confira agora as melhores ofertas.

COMPRO

Revista Importada - Com o mapa completo do cartucho Robocop I (Nintendo). Milton Fonseca. Rua Coronel Pedro Soares, 1600. Natal, RN - CEP: 59015.

Mega Drive - Usado, com um cartucho. Dou como parte do pagamento, um minicomputador Pense Bem da Tec Toy. Sérgio Lindau. Praça João Lourenço, 133. Areado, MG -CEP: 37140.

VENDO

Nintendo - Em ótimo estado. Cássio Henrique Bovo. Rua Riachuelo, 401. Fone: (0152) 31-8751, Sorocoaba, SP - CEP: 18035.

Dinavision II - Com adaptador para Phantom ou Bit System. 12 cartuchos e pistola laser com defeito no fio. Preço: Cr$ 160 mil. Caso o interessado não queira levar a pistola, o preço cai para Cr$ 145 mil. Alexandre Carvalho. Rua Cidade de Castro, 373, Jardim Sarah. Fone: (011) 869-3721, São Paulo, SP - CEP: 05382.

Power Glove - Tratar com Vitor Bovo. Rua Riachuelo, 401. Fone: (0152) 318-7551, Sorocaba, São Paulo - CEP: 18035.

Master System - Com dois controles, rapid fire, pistola Light Phaser e mais nove cartuchos. Preço: Cr$ 147 mil. Hélio V. da Silva. Rua Álvaro, 10, apto. 302. Fone: (021) 201-7639, Engenho Novo, RJ - CEP: 20950.

Cartuchos - Platoon, Double Dragon 2, Tartaruga Ninja 1 e The Simpsons (todos Nintendo), em perfeito estado. Robson N. Pereira. Rua Jequiriça, 57. Fone: (021) 260-3310, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 21020.

Nintendo - Americano, com pistola e quatro cartuchos. Preço: US$ 200. Fabrício N. Corrêa. Rua Capitão Barbosa 151, apto. 304. Ilha do Governador, RJ.

Cartuchos - Jogos de Verão, Super Futebol II e Paper Boy (todos Master System). Preço a combinar. George Augusto do Amaral. Al. Min. Rocha Azevedo, 495, apto.111. Fone: (011) 64-1698, São Paulo, SP - CEP: 01410.

Nintendo - Americano, com dois joysticks e mais 20 cartuchos. Preços a combinar. Bruno Abramoff. Rua Almirante Guilherme, 208, apto. 701. Fone: (021) 239-1918, Rio de Janeiro, RJ - CEP:22440.

Altered Beast - Out Run 3D e Jogos de Verão (Master System), por Cr$ 20 mil, cada. Renato H. Tanaka. Rua Glicério, 731, apto. 13. Fone: (011) 279-6138, São Paulo, SP - CEP: 01514.

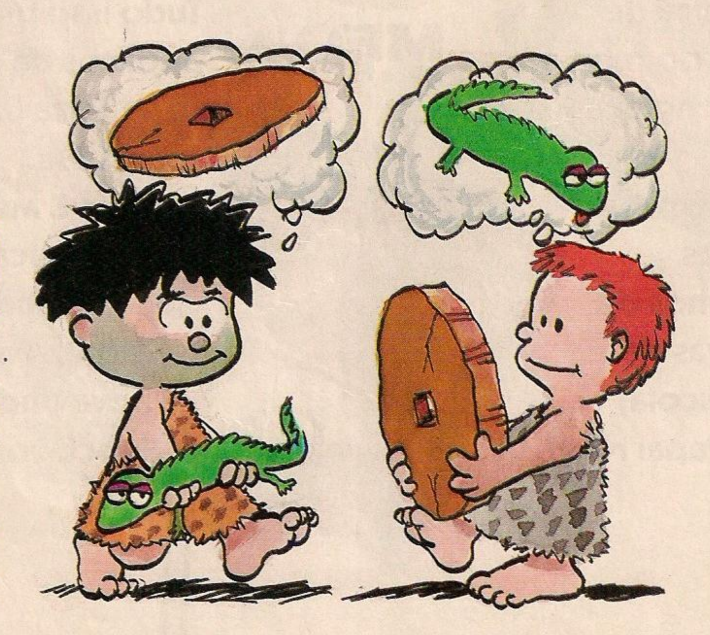
Sega Genesis - O Mega Drive americano, com apenas dois meses de uso. Preço: US$ 255. Guilherme Colombo Filho. Rua Mário Portela, 161, apto. 2.303, bloco B. Fone: (021) 225-5803, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 22241.

Mega Drive - Importado e ainda na caixa. Regina Solano. Rua Tavares de Macedo, 197, apto. 904. Fone: (021) 714-9485, Niterói, RJ -CEP: 24230.

Cartuchos - Tartarugas Ninja II, Elevator Action, Battle City e Goal, todos para Nintendo. Rafael Andrade. Rua dos Prazeres, 144, bloco 8B, apto. 307. Fone: (021) 342-9420, Rio de Janeiro, RJ - CEP:22710.

Nintendo - Americano, transcodificado, semi-novo, com pistola, dois controles e ainda com os cartuchos Mario Bros., Duck Hunt, Gauntlet 2, Track Field 2, Karate Kid e Fast Break. Marcello Felippe Soares. Rua Ipanema, 75, apto. 1.201. Fone: (021) 325-9698, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 22631.

The Simpsons - E também, Tartaruga Ninja 1, Mario Bros. 1, Robocop 1, Urban Champion, Road Fighter, 1.942, Pac-Man, Tiger Heli, Yer Kung Fu e cinco capas de plástico para cartuchos. Wellington S. Conceição. Rua Min. Pinto da Luz, 75, bloco 1, apto. 104. Fone: (021) 481-1160. Rio de Janeiro, RJ - CEP: 21010.



ROLOS

Cartucho - Golden Axe (Mega Drive), por qualquer outro do mesmo sistema que seja do meu interesse. Luís Felipe C. Ferrarini. Av. São João, 263. Fone: (011) 484-3235, Atibaia, SP - CEP: 12940.

Atari - Com 16 cartuchos, por Phantom System, se possível com um cartucho. Fernando P. Alves. Rua Luiz Mariano Bueno, 275. Campinas, SP - CEP: 13043.

Equipamento de Som - Micro System CCE, por um Master System, com três cartuchos. Erasmo S. Silveira Júnior. Rua Ministro Pinto da Luz, 75, bloco 1, apto. 104. Fone: (021) 481-1160, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 21010.

Walk Machine - Por um Master System com pistola Light Phaser, óculos 3D e mais cinco cartuchos. Também vendo, por Cr$ 330 mil. Ricardo C. Ribeiro. Rua Prof. Brandão, 673, apto. 14. Fone: (041) 262-7225, Curitiba, PR -CEP: 80050.

Retificação: O anúncio de Bernardo Ratto, publicado na edição nº 9 de **VIDEOGAME** e que vendia um Mega Drive e G-Loc na caixa, sem uso, foi publicado com um erro no número do telefone. Os números corretos são: (021) 226-1213 ou (021) 246-8905.

Phantom System - Com adaptador, pistola e cinco cartuchos, por um Mega Drive com um cartucho. Felipe Bastian. Rua Santa Catarina, 505. Fone: (0512) 74-2137, Sapucaia do Sul, RS - CEP: 93200

Atari - Com 20 cartuchos a escolher e mais um Colossus, carrinho com controle remoto, por um Mega Drive. Alexandre S. Borges. Rua Coronel Diogo, 1085. São Paulo, SP - CEP: 01545.

Futebol - For outro cartucho da Nintendo. Dou preferência aos títulos Adventure Island II, Super Mario 2 ou Castlevania II. Carlos Alberto Cabral Junior. Rua Tiradentes, 107, apto. 1.083. Niterói, RJ - CEP: 24210.

Master System - Na caixa, com todos os folhetos explicativos, e o jogo Alex Kidd in Miracle World na memória e mais o cartucho After Bunner, por um Phantom System, com pelo menos dois cartuchos. Felipe Bantim. Av. Vicente de Carvalho, 404. Fone: (021) 452-3262, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 21371.

Cartucho - Space Harrier 3D (Master System) por um outro compatível com o sistema Nintendo para Phantom ou Bit System). Evandro Emerson Moreira. Rua Euclides Pacheco, 1.035, apto. 92. São Paulo, SP - CEP: 03321.

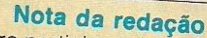
Dynavision II - Com um joystick original e mais o cartucho Mega Man III, por um Master System. Pavel O. Brito. Rua Saul Neto, L.5, Q.90. São Gonçalo, RJ - CEP: 24625.

Binóculo - BGM 50 e mais Cr$ 20 mil, por um VG 9000 CCE ou um Master System. Anderson A. Casto. Rua Almirante Tamandaré, 75. Divinópolis, MG - CEP: 35500.



Atari - Com seis cartuchos e um Top Game VG 9000 Double System, por um Master System ou Dynavision III com pistola laser. Nilton C. Ferreira. Rua 1, 48, Jardim Shangai. Fone: (0192) 8-8862, Campinas, SP - CEP: 13100.

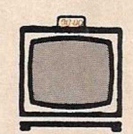
Master System - Acompanhado de três cartuchos, por um Nintendo americano. Sérgio Melo M. de Oliveira. Rua Materlândia, 226. Fone: (031) 486-1455, Belo Horizonte, MG - CEP: 31080.



Nota da redação

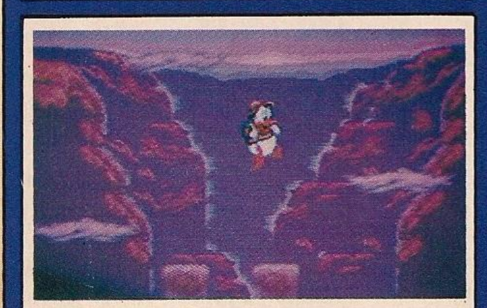
Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro nº 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP: 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.





DICAS DO LEITOR

FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI



QuackShot
(Mega Drive)

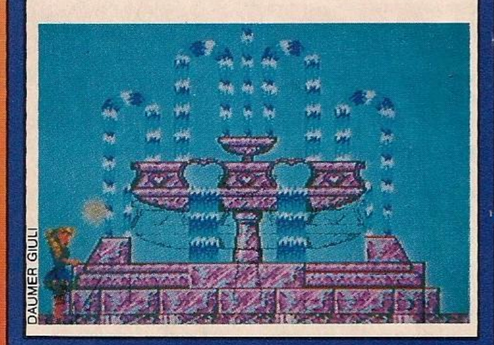
Na fase do Egito, há uma sala onde o teto é móvel e poderá esmagá-lo. Para que isso não aconteça, você deve acertar a combinação das pedras no chão. Use esta combinação: sol, lua, estrela. O teto vai subir e você estará a salvo.

Daniel de Luccas
São Paulo, SP

Barbie
(Nintendo)

Na terceira fase deste game há uma passagem secreta. Passando por ela, o jogador consegue recarregar quatro níveis de energia. Assim que você passar por três peças de roupas fantasmas, um bloco branco surgirá. Barbie deve estar sobre ele, e aí é só pressionar o direcional para baixo.

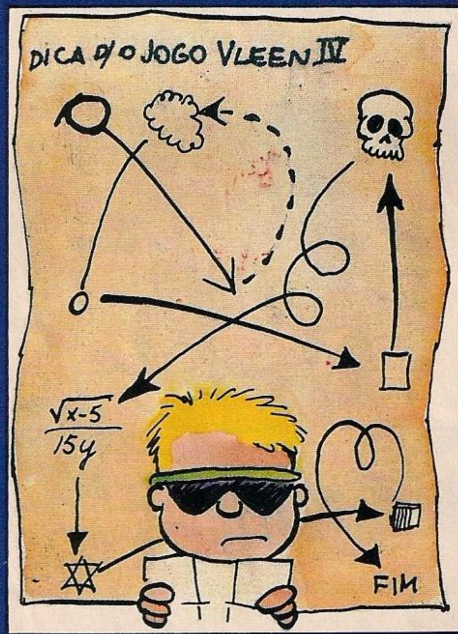
Fernanda Cristina Pierre
São Paulo, SP


DAUMER GIULI

Castle of Illusion
(Master System)

Para fazer 999.990 neste game sem se "suicidar" é fácil. Na fase da Biblioteca , não pegue a pedra preciosa. Assim, quando você passar de fase, a porta não sumirá e será possível voltar a ela quantas vezes quiser, fazendo mais pontos.

Luis Fernando C. Fogaça
São Paulo, SP



Wonder Boy
(Master System)

Para escolher fases neste game, siga esta dica antes mesmo do jogo começar. Quando aparecer um coração subindo, aperte duas vezes o botão **1**, duas vezes o botão **2**, e depois aperte os dois botões simultaneamente, com o direcional para cima ou para baixo.

Luis Felipe Madeira
São Paulo, SP

Hunt For The Red October
(Game Boy)

Para começar o jogo em qualquer mundo, pressione **B**, **SELECT**, **esquerda** e **direita**, durante a tela de apresentação.

Para começar o jogo com 25 submarinos, aperte **A** e **B** ao mesmo tempo, **SELECT**, para cima e para baixo, durante a tela de apresentação.

Para equipar seu submarino com 25 mísseis, pressione **A** e **B** simultaneamente, para cima e para baixo.

Leonardo Rocha
Rio de Janeiro, RJ

Castlevania 4
(Super Nintendo)

Para eliminar o penúltimo inimigo do jogo, a Morte, fique do lado esquerdo da tela, segurando o chicote para cima. Assim, você conseguirá destruir os machadinhos que o inimigo lança, e quando ele chegar perto dê uma chicotada para destruí-lo de vez.

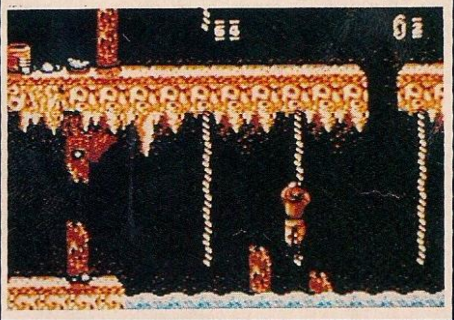
Anilo Papoy de Arruda
São Paulo, SP

Star Trek
(Nintendo)

No primeiro planeta, a melhor escolha de oficiais para a descida é Spock e o oficial de segurança. Fica mais fácil com eles.

O homem verde que guarda a porta atrás do bar, em Lekythos, adora comer insetos raros. Chegue nele com os insetos. Assim, será fácil passar.

Leonardo Rocha
Rio de Janeiro, RJ



Indiana Jones
(Master System)

Na primeira fase, quando surgir o primeiro chicote, em cima da primeira plataforma, você encontrará uma parede. Para prosseguir, basta avançar em direção a ela e atravessá-la. Com isso, você vai evitar dois inimigos, tempo e algumas chicotadas.

Luciano dos Santos
São Vicente, SP

Moonwalker
(Mega Drive)

Para selecionar fases, na tela de apresentação, aperte os botões **A**, **B**, **C** e **START** no controle **2**.

Eduardo da Silva Gama
Rio de janeiro, RJ

Final Fight
(Super Nintendo)

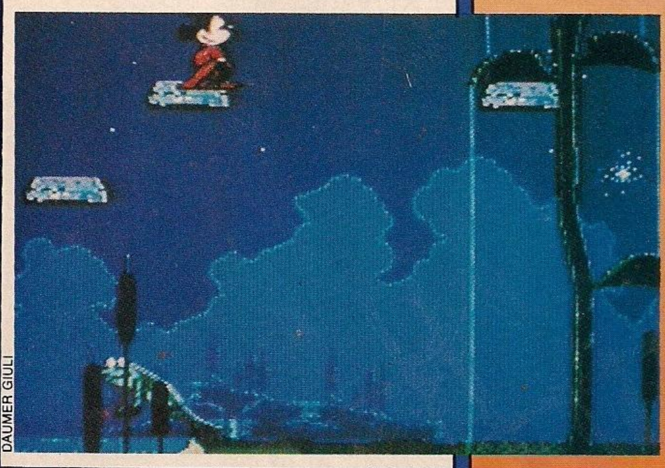
Para entrar na tela de opções do jogo, durante a apresentação, aperte simultaneamente o botão **L** e o **START**. A partir daí você poderá escolher o número de vidas, dificuldade do jogo e ainda ouvir todas as músicas. Para isso use os botões **A** e **B**.

Paulo Ribeiro de Souza Jr.
Belo Horizonte, MG

Fantasia
(Mega Drive)

Para conseguir 3 bolas de cristal, 2 estrelas e mais um livro, é simples. Logo no início do jogo, na primeira tela, destrua a vassourinha de cima, desça pela escada e pegue o livro. Mais adiante, acabe com as outras 2 vassourinhas de baixo e volte. Espere a vassoura maior junto da escada na qual você pegou o livro. Quando Mickey pular sobre ela, os itens aparecerão. Aí, é só recolher.

Tiago Peixoto
Vitória, ES



Yo! Noid
(Nintendo)

Você pode encontrar outros dois jogos de martelos, além daqueles das fases do Gelo e do Cais. Na fase do Circo, pule os dois primeiros cavalinhos rosas para não cair no abismo. Depois de pular os outros cavalinhos, você vai encontrar uma plataforma com um inimigo. Pule para trás e ache o primeiro jogo. O outro está na Mansão Assombrada. Lá você vai encontrar um inimigo parecido com Frankenstein. Antes de pular para a plataforma onde ele se encontra, pule para as duas menores, que estão acima de Noid. Aí está o outro jogo.

Marcelo Magalhães
Londrina, PR

SUPER CASTLEVANIA IV

FOTOS: DAUMER GIULI

MENU
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Konami
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: 9
JOGADORES: 1



Cem anos se passaram desde que a família Belmont derrotou Drácula pela última vez. O problema é que o Senhor das Trevas tem o péssimo hábito de reviver exatamente a cada 100 anos. E, claro, muito mais forte e poderoso. Como de costume, Drácula aterroriza a população da Transylvania. E o único que pode derrotá-lo, condenando-o a outro descanso forçado de 100 anos, é Simon, um jovem e corajoso descendente dos Belmont que você já conhece de Castlevania III, para o Nintendo de 8 bits. Simon conta apenas com seu chicote e sua coragem para a difícil missão, e certamente vai precisar da sua ajuda para enfrentar o perigoso "morcegão".

O game é bastante sofisticado, principalmente no que diz respeito aos efeitos sonoros. A música é excelente, envolvendo o jogador no clima de terror do game. E tem sofisticações até nos detalhes, como o som de um velho candelabro balançando, que passa de um alto-falante para o outro no mesmo ritmo do movimento — se, claro, a TV tiver som estéreo. Vamos agora às principais dicas deste sensacional lançamento!

Comandos

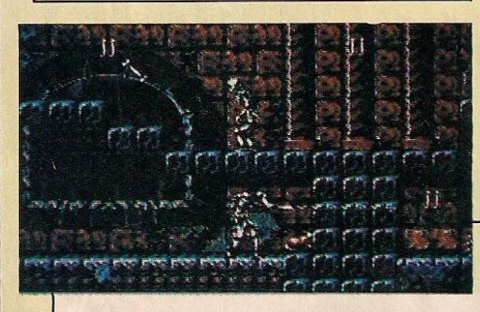
Veja quais são os comandos utilizados no game. Eles podem ser reprogramados à sua vontade, bastando para isso apertar **START** em "Options", na tela de apresentação.

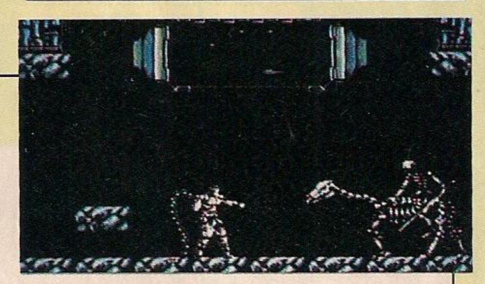
Botão B: Salto
Botão Y: Chicote
Botão R: Para usar o item que aparece no bloco do centro superior da tela. Preste atenção nos corações ao lado do bloco: o item não funciona quando o marcador chega a zero. O controle fica mais fácil de ser usado se este comando for reprogramado para o botão **X**.
Botão Y junto com o direcional - dá chicotadas em qualquer direção, inclusive na diagonal.
Botão Y pressionado: Mantém o chicote esticado e defende os tiros inimigos.

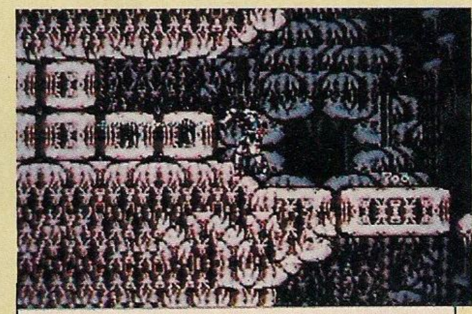


Jogue direto na última fase

Para começar o game direto na última fase, basta colocar na sua tela o código que aparece na foto. Não se esqueça de colocar também o nome que aparece na foto, pois para cada nome o cartucho fornece combinações diferentes.







Principais Estratégias
Primeira fase

Simon começa a busca ao inimigo Drácula. Distribua chicotadas nos castiçais para ir apanhando itens como vida, dinheiro, energia, invencibilidade etc. No local da foto, destrua as pedras: um frango surgirá, completando a energia do herói. Use o chicote mais uma vez para se defender das cabeças de caveira. Fique ligado nos inimigos que despencam do teto: chicotadas para o alto resolvem bem o problema. No estágio 1-3, destrua novamente as pedras e Simon encontrará um coração grande, que vale 10 tiros com os itens do bloco central.

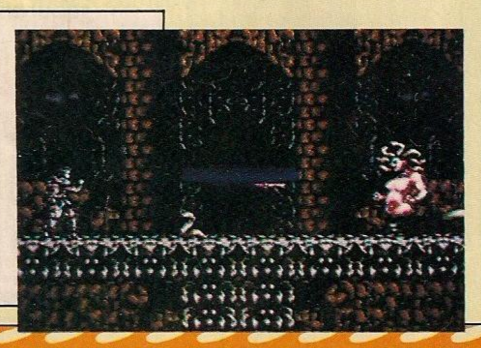
O inimigo da fase é uma caveira humana montada na caveira de um dinossauro. Ataque primeiro o dinossauro e depois vá com tudo em cima da caveira. Cuidado com os pulos da inimiga e com sua espada. Toda vez que a caveira pular passe por baixo dela, aproveitando para atacá-la com o chicote.

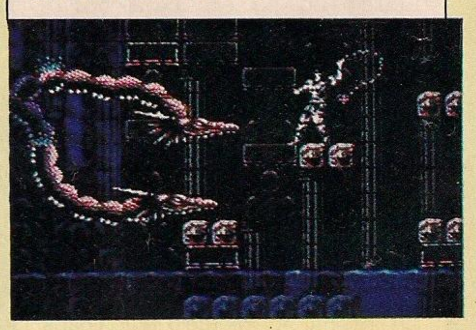
Terceira fase

Quebre as pedras que estão dentro da caverna para conseguir passar e apanhar itens, no estágio 3-1. No estágio 3-3 é possível conseguir vários corações de energia. Para isso, é só destruir as serpentes com chicotadas. Quando aparecerem as duas serpentes gigantes, chicoteie sem parar. Mas seja rápido para não ser atingido pelos tiros das monstras.

Segunda fase

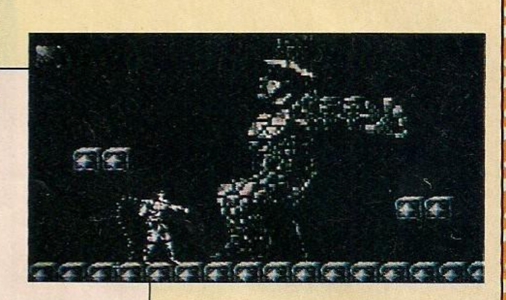
No estágio 2-2, mais um frango se esconde dentro das pedras. Destrua a parede e apanhe mais energia. A inimiga agora é a medusa. Você deve chegar nela com facas no seu bloco de itens. Cuidado com as pequenas cobras e com os raios que a monstra solta: eles podem fazer Simon virar pedra. Jogue as facas para destruí-la.











Quarta fase

No estágio 4-1 é a vez da caveira jogar pedras em Simon. Ataque chicoteando sempre para o alto. Mas fique esperto com a língua da monstra. Uma supernovidade espera pelo herói no início da fase 4-2: a tela gira e Simon deve se pendurar no gancho para não cair. Ataque as medusas sem piedade e se prenda nos ganchos, rápido, novamente. Uma plataforma surgirá para que o herói possa continuar andando.

Na fase 4-4, o melhor é esperar até que os blocos abram espaços e Simon possa passar. Fique ligado para não entrar numa enrascada. O monstro das pedras é o próximo a surgir. Cuidado com as pedras que ele joga e chicoteie para destruí-lo.

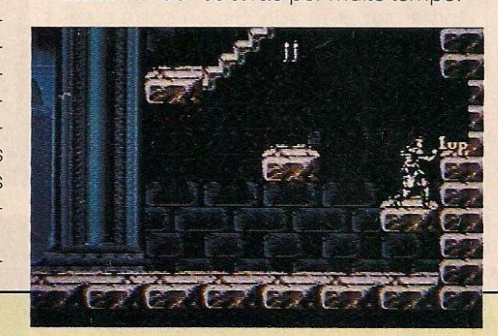
Sexta fase

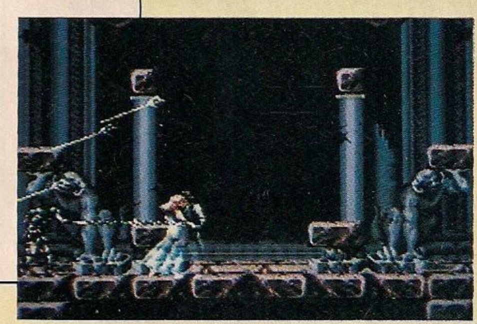
Simon tem agora, no estágio 6-1, uma árdua tarefa: "escalar" vários lustres que não param de ranger e balançar. Pule sempre pelas plataformas de cima, onde não há velas. Mas atenção, qualquer vacilo pode levar o herói ao início da fase.

Quando alcançar o estágio 6-2, Simon terá mais uma "surpresinha": lustres despencando do teto. Fique ligado para não ser apanhado de surpresa. O herói pode agora ter a velocidade de seu chicote aumentada em duas vezes. Para isso é só quebrar as pedras da coluna que sustenta a ponte e pegar o item.

A grande oportunidade para conseguir uma vida extra está no estágio 6-3. Basta que Simon quebre as pedras da parede e a nova vida surgirá. O inimigo da fase é um casal de fantasmas que não pára de dançar. A tática contra eles é muito simples: chicoteie rapidamente. Eles não conseguirão contra-atacar e não resistirão por muito tempo.



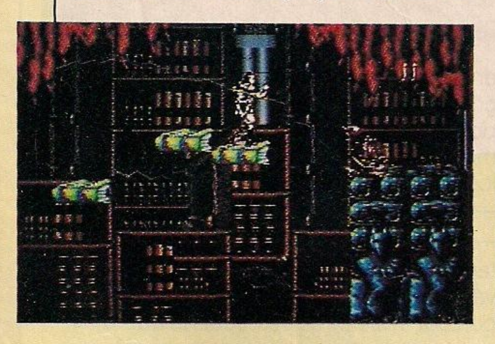


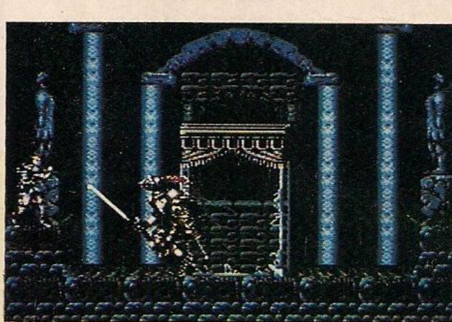


Sétima fase

No estágio 7-1, use os livros da biblioteca como suporte para conseguir passar. Mas não esqueça de chicotear os inimigos durante o caminho. No estágio 7-2, embaixo do quadro onde não há personagem, chicoteie as pedras e mais um frango carregado de energia surgirá. Quando o monstro que passa embaixo do tapete vier na direção de Simon, abaixe para não ser furado pelos espinhos que estão no teto.

O inimigo da fase é uma armadura. Ela vai atirar machados impiedosamente contra Simon. Fique no canto esquerdo da tela abaixado para não ser atingido, e distribua chicotadas. É infalível.





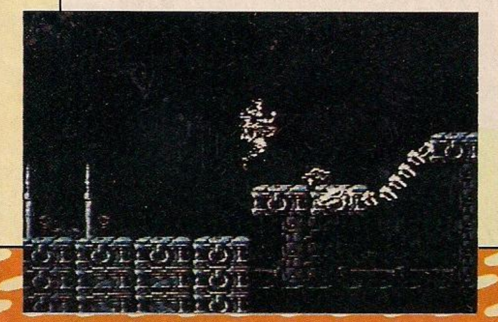
Oitava fase

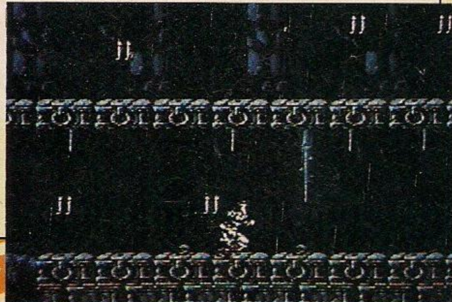
Apanhe a cruz que está dentro da vela, no estágio 8-1: ela tem a "manha" de fazer com que todos os inimigos que estão na tela estourem. Mais um frango carregado de energia vai surgir. Atenção para apanhá-lo. No estágio 8-2, para passar por baixo da ponte, o melhor é abaixar para não acabar sendo perfurado pelas lanças.

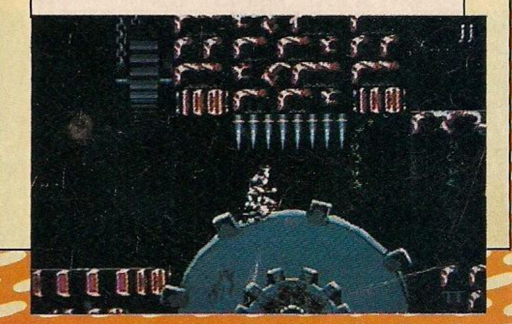
Castelo do Drácula

Parte A

Simon finalmente consegue entrar dentro do castelo onde Drácula se esconde. O herói deve ficar esperto no estágio A-1 para passar pelas engrenagens. Abaixe-se para não acabar ma-



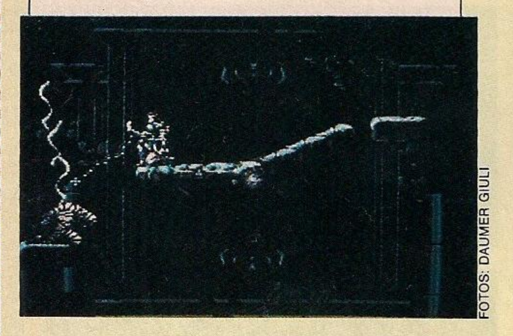




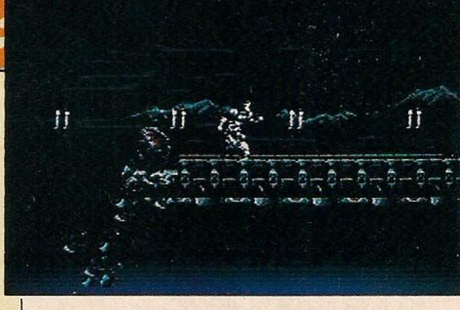
SUPER CASTLEVANIA IV

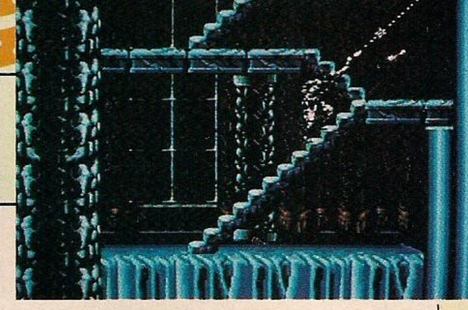
chucado pelos espinhos. As roldanas que despencam do alto da tela também podem acabar massacrando o herói. Atenção e rapidez são as únicas saídas.

Em A-2, o antigo relógio recebe uma visita "non grata": a múmia. Fique esperto sempre que a criatura descer e dispare chicotadas em cima dela. Cuidado também com as ataduras que a múmia joga no herói. Use os ponteiros do relógio como plataforma e seja incansável para destruí-la.



FOTOS: DAUMER GIULI



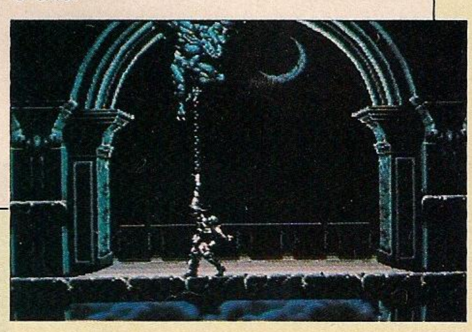


Castelo do Drácula Parte B

O segredo do início do estágio B-1 está em despencar do alto da tela para conseguir continuar mais rápido. Quando Simon alcançar a ponte, ele não deve correr e muito menos parar e apanhar itens. O herói corre o risco de cair junto com a ponte que se desfaz.

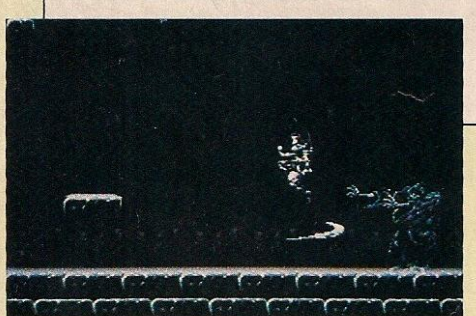
No estágio B-2, a palavra de ordem é velocidade para subir as escadas que se auto-destroem. Mas as coisas vão se complicando mais ainda e Simon tem de escalar a torre através das plataformas móveis. O perigo é enorme, porque além de a ação do jogo agora se tornar super-rápida, Simon corre o risco de despencar da torre e de ser perfurado pelos espinhos que vão aparecendo.

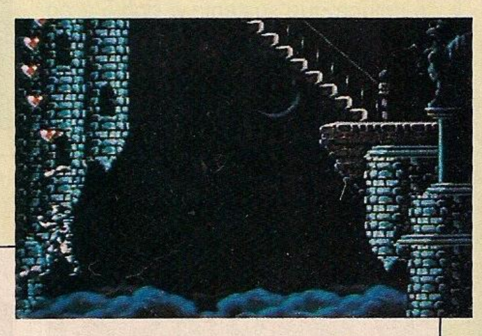
No estágio B-3, o herói chega até a sala da casa do Drácula. A última batalha foi sofrida e agora, Simon terá a oportunidade de reabastecer sua energia com mais um "suculento" frango. Mas a folga dura pouco tempo: um lagarto alado investirá contra o herói. O segredo agora está em desviar dos tiros inimigos e em dar chicotadas para o alto.



Batalha contra a Morte

Uma das mais terríveis inimigas deste game surge: a Morte. Fuja dos tiros da implacável inimiga, que não pára de voar. Seu golpe mais terrível é quando a foice se transforma em um furacão. Além de correr o risco de ser machucado, Simon ainda é atraído para os "braços" da morte. As chicotadas são a única arma que o herói tem contra a monstra. Use e abuse delas, usando seu chicote também para destruir os tiros e não ser atingido. Não há nenhuma dica e nenhum ponto da tela onde Simon fique invulnerável. O jeito é treinar para se ver livre do perigo.





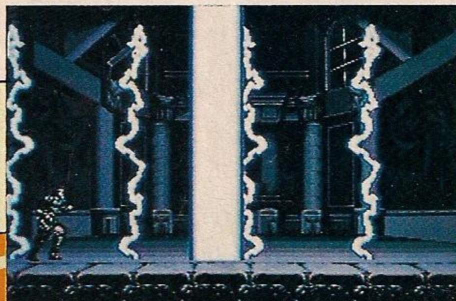
Supersegredo!

No estágio B-4, antes da batalha final com Drácula, há uma dica "chocante" que vai ajudar Simon a vencer a terrível luta final. Logo no início da fase B-4, Simon pode andar numa escadaria invisível (foto). E a surpresa maior: no final do lance de escadas, o herói enche sua energia, encontra 99 corações, o bumerangue — a melhor arma do jogo — e de quebra ainda leva o número três, que multiplica por três a velocidade do chicote.

Batalha contra o Drácula

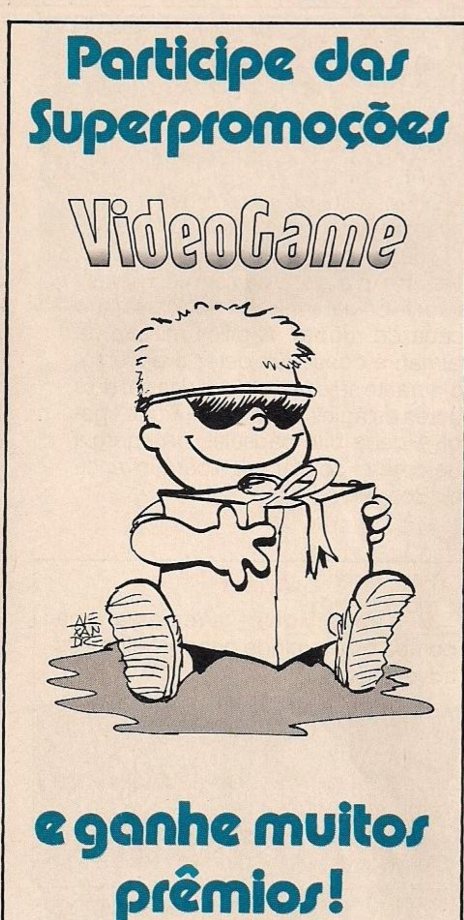
Finalmente o herói enfrenta Drácula, o inimigo final do game. Mas agora as coisas se complicam: o inimigo é esperto e muda sua tática de ataque várias vezes, conforme vai ficando nervoso. No início, o melhor é atirar na cabeça do Drácula toda vez que ele aparecer. Assim que Simon estiver caindo no chão já posicione o chicote para se defender. Faça isso até Drácula começar a soltar bolas. Quando isto acontecer, destrua-as para ganhar energia. Agora é a vez do inimigo soltar máscaras de fogo. Toda vez que ele liberar duas máscaras, acabe somente com uma. Usando esta tática, Drácula passa a soltar somente uma máscara. Agora raios vão cair do alto da tela. Por alguns segundos, você pode perceber de que lugar os raios vão vir e terá alguns segundos para armar sua defesa. Use o bumerangue para acabar com Drácula de uma vez.







GAME SHOPPING







GARANTA O SUCESSO DA SUA LOCADORA DE GAMES! USE A TRADIÇÃO DE QUEM É ESPECIALISTA EM VÍDEO LOCADORAS.

GAMES



• Grande variedade de cartuchos, acessórios e complementos p/ game.

ESTOJOS

• Estojos p/ fitas VHS e Game. Qualquer quantidade.

TZ

ACESSÓRIOS



EXPOSITORES



• Expositores p/ fitas e cartuchos: em aço, aramados ou ondulares de vários modelos.

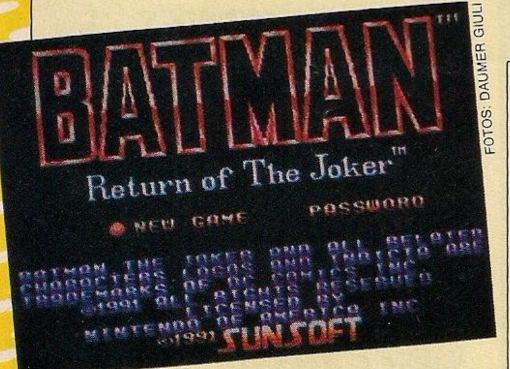
• Toda a linha de acessórios p/ locadoras.

Despachamos para todo o Brasil mediante ordem de pagamento ou débito em seu cartão de crédito

FAÇA SEU PEDIDO POR TELEFONE OU PESSOALMENTE À:
R. dos Buritis, 436 - São Paulo - CEP 04321 Junto à Estação Jabaquara do Metrô
TEL.: (011) 578-7277 - FAX: 578-1031
TZ - ZONA NORTE - R. Urupiara, 307 - Metrô Carandiru - CEP: 02032
TEL.: (011) 298-3701/290-4898

Atendemos de 2.ª a 6.ª das 8:00 hs às 20:00 hs e aos sábados até às 19:00 hs

BATMAN: RETURN OF THE JOKER



FOTOS: DAUMER GIULI

MENU

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Sunsoft
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 7, com 20 estágios
JOGADORES: 1

DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
8	8	9	9

Coringa está de volta! E desta vez o mais famoso inimigo de Batman chegou disposto a destruir Gotham City. Para isso, ele planeja usar os materiais radioativos para mísseis nucleares que acaba de roubar. A difícil missão de Batman é conseguir deter o adversário, durante sete fases, divididas em dois ou três estágios cada uma. Fique ligado! A cada oito cápsulas de energia que o herói coletar, ele ficará invencível. Boa sorte!

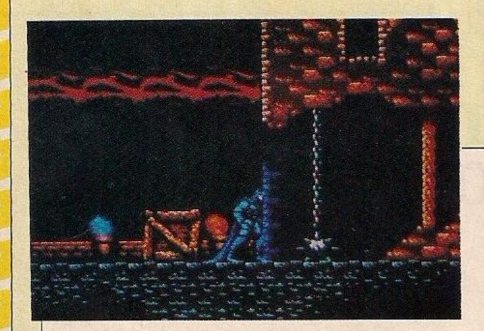
Comandos

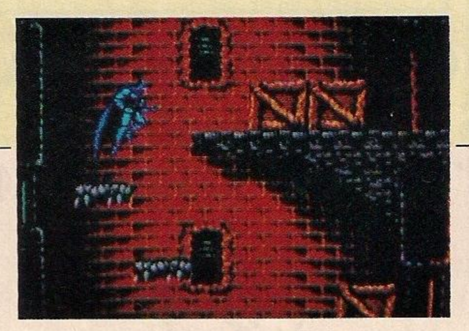
Direcional:
Lados - movimentos do Homem Morcego
Cima - mira a arma para o alto
Baixo - agachar
Baixo e acionando Botão **A** - Batman escorrega
Botão A - pulos
Botão B - tiros
Start - password aparece na tela



Armas

C (Cross Bow) - arremessa uma bomba que explode quando atinge os adversários.
N (Sonic Neutralizer) - solta duas rajadas de batbumerangues nos inimigos.
B (Batarang) - libera uma rajada de batbumerangues
S (Shield Star) - solta uma rajada de afiadas estrelas em três direções.





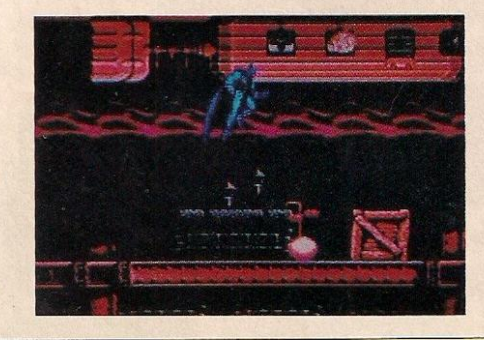


Primeira fase
Gotham City Cathedral
Cathedral

A Catedral é o primeiro cenário onde Batman procura seu inimigo. Aqui, não esqueça de ir apanhando os itens que estão escondidos dentro das caixas. Se você continuar atirando, os itens vão mudando: assim você pode escolher que tipo de tiro vai usar. Fique ligado nas maças que despencam do alto da tela e tentam acertar o herói. Já nas plataformas móveis, todo o cuidado é pouco para não ser acertado por um dos capangas inimigos. O segredo para evitar que a plataforma caia, é ficar pulando sem parar. Quando Batman encontrar os gárgulas (estátuas), chegue bem perto deles o mais rápido possível e distribua tiros a vontade.

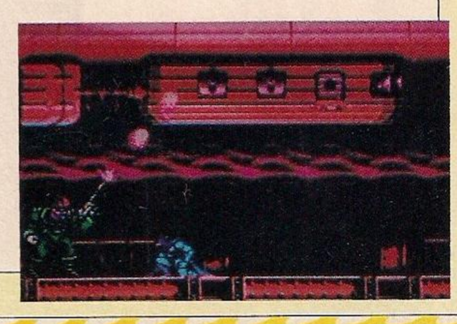
City Rooftops - MDRR

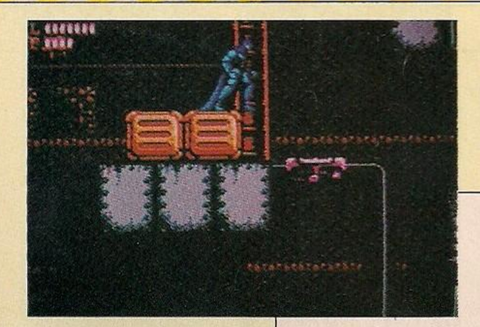
Batman está agora em cima dos telhados de Gotham City e o dirigível que sobrevoa a cidade não pára de distribuir tiros. Para escapar, pule sempre que o tiro cair no chão. Eles não podem atingir Batman enquanto estão no ar.

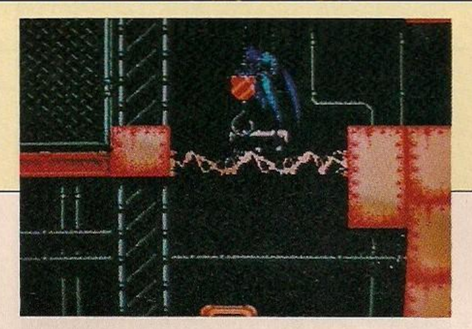


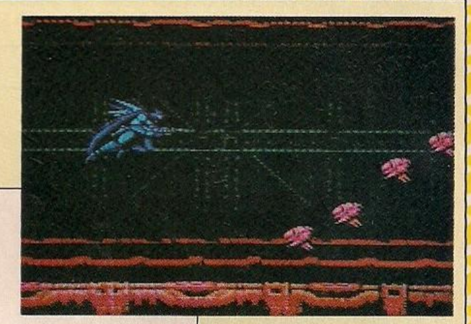
Inimigo - Ace Ranger

Para acabar com Ace Ranger, o adversário desta fase, atire sem piedade. Mas cuidado com as pequenas naves que o inimigo chama por controle remoto para ajudá-lo. O segredo é atirar rápido para que Ace Ranger seja liquidado antes de Batman. Você pode controlar a energia do Homem Morcego e também do inimigo através dos números que estão na parte de baixo da tela.









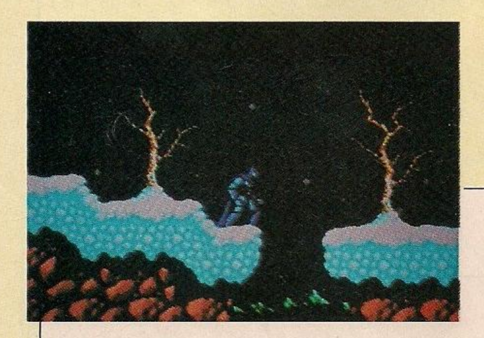
Segunda fase

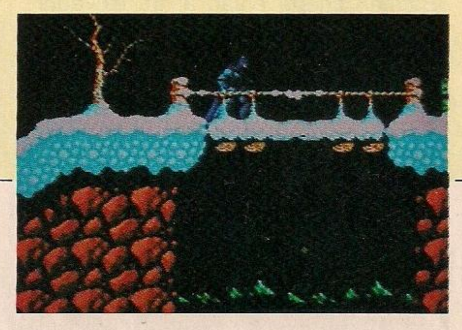
The Joker's Warehouse Assembly Line (NMLL)

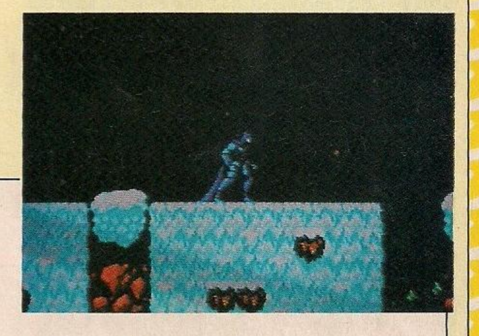
Agora num depósito, Batman deve usar as plataformas que servem de elevador para conseguir passar. Não destrua os caixotes da foto: com eles é mais fácil pular as plataformas. Fique esperto para passar pelos campos de eletricidade: pule rapidamente.

Weapons Plant (NWKL)

Batman agora tem de voar, mas não "durma em serviço" e lembre-se de se desvencilhar das naves inimigas e das bolas de espinhos. Atire para não ser apanhado de surpresa. Não esqueça também de ir apanhando itens durante o caminho. Esta fase não tem um inimigo final.



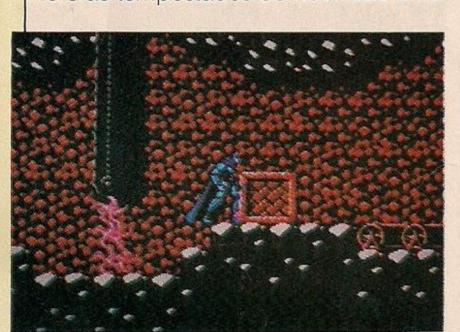


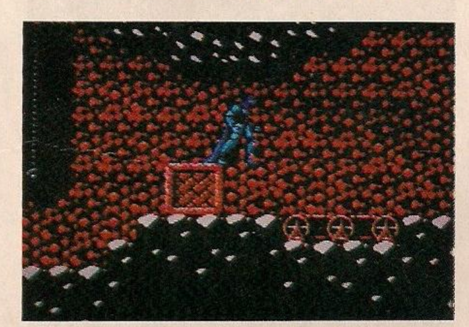


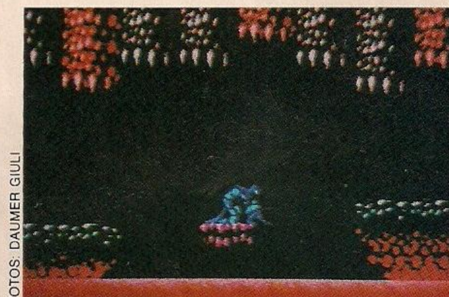
Snow Mountain Ice Valley (LQZQ)

Batman está agora num vale de gelo e as tempestades de neve são uma constante. Aqui todo o cuidado é pouco com os mísseis que caem junto com a neve. Os tufões disparados pelos inimigos também vão incomodar: pule para escapar. Agora chegou a vez de atravessar as pontes cobertas de gelo.

Caminhe devagar e pule os pedaços onde não há ripas de madeira. Aqui, o herói corre o risco de cair. As cachoeiras congeladas são mais um problema a ser enfrentado: elas escorregam.







FOTOS: DAUMER GIULI

Excavation Mine (GPWT)

Nas minas o Homem Morcego tem de se ligar para passar pelas hélices cortantes. O melhor momento para se arriscar é quando elas estão subindo. Passe rapidamente pelas esteiras rolantes para não ser pego por uma das pedras que caem do alto da tela. Batman chega então numa parte da mina onde o teto tem forma de espinhos e se movimenta. Aqui muito cuidado na hora de saltar: o Homem Morcego pode ser pego facilmente por um dos espinhos. Os besouros também vão incomodar o herói. Mas o pior ainda está por vir: Batman tem de saltar numa plataforma móvel para alcançar a saída. Aqui só muito treino e rapidez podem ajudar.

Inimigo - Minedroid

O inimigo da fase é Minedroid, um robô voador. Acabe com ele atirando sem parar. Mas não esqueça de pular para desviar dos seus tiros.



BATMAN: RETURN OF THE JOKER

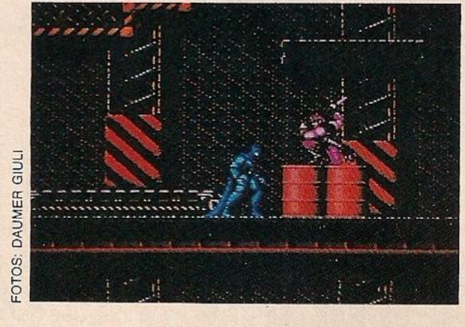
Quarta fase
Refinery
Weapon Express (GNXF)

Batman está agora em cima dos vagões de um trem e você precisa ficar muito esperto, porque aqui quem se move é a tela. Escape dos inimigos atirando e muito cuidado para não ser esmagado atrás dos caixotes. Fique ligado nos vagões de lixo, porque novos inimigos podem aparecer. O melhor tiro para ser usado nesta fase é o C: disparando com ele apenas uma vez, o Homem Morcego consegue liquidar os adversários.



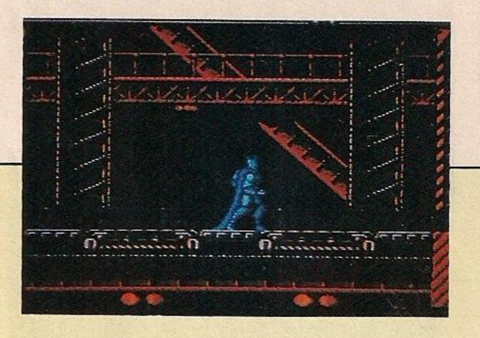


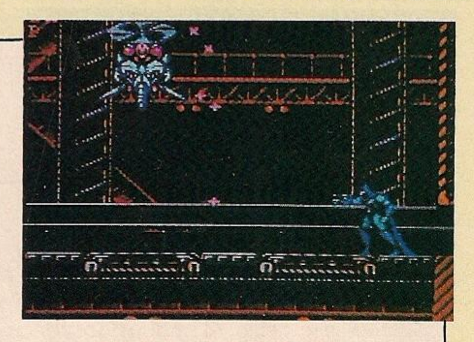
FOTOS: DAUMER GIULI



Assembly Line (KHCN)

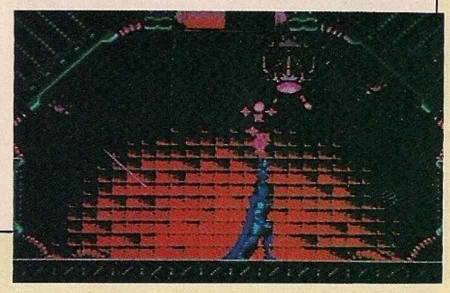
Batman volta ao galpão atrás do Coringa. Cuidado com os barris atirados pelos inimigos. Para acabar com o adversário que está perto da esteira rolante, escorregue nela e atire. Mas não esqueça de se proteger atrás dos barris. Batman chega então a um elevador que o levará até um andróide com hélice. Acabe com ele ficando no canto direito da tela e atirando sem parar.





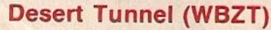
Inimigo - Master C.P.U.

O inimigo agora é o computador mestre, que se movimenta somente no alto da tela. Atire rapidamente para que ele não solte sua bomba e de preferência fique bem embaixo dele. Toda vez que o canhão atirar, fuja porque vem bomba! Cuidado também com os tiros de laser que vêm dos cantos da tela. Para controlar a ação do inimigo, é só ficar no medidor de bomba que está no alto.



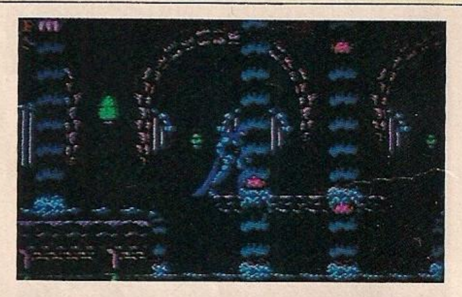
Quinta fase
Underground Conduit
Sewer System (QGVN)

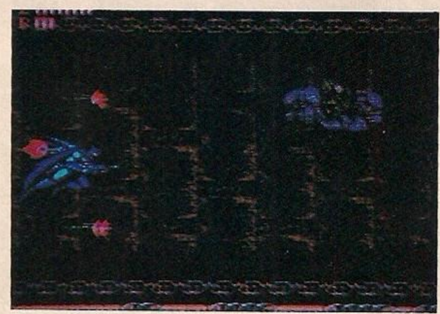
Agora nos esgotos de Gotham City, o Homem Morcego tem de tomar cuidado para não ser pego pelas minas explosivas que escorrem nas águas. A plataforma da foto é muito perigosa: cuidado porque ela cai. Batman encontra mais um problema, em todas as plataformas com água o herói não pode ficar parado por muito tempo: o herói corre o sério risco de escorregar e cair nas águas sujas do esgoto. Fique ligado nos inimigos que pulam de dentro d'água. Atire para conseguir ultrapassar.

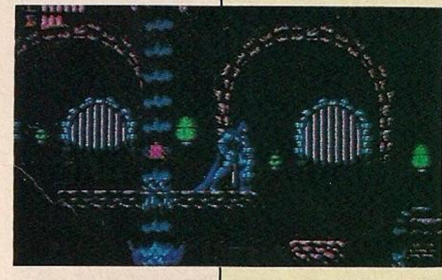


Desert Tunnel (WBZT)

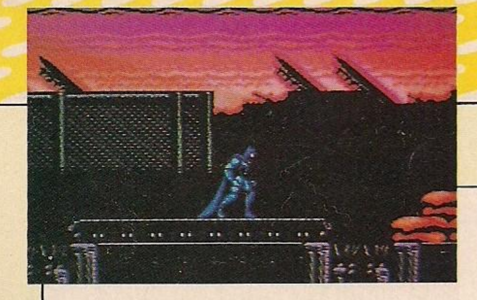
O Homem Morcego consegue alcançar os túneis desertos e precisa voar novamente. Não esqueça de ir apanhando mais itens durante o caminho. Cuidado com as naves inimigas que soltam tiros e também com os adversários atiradores.

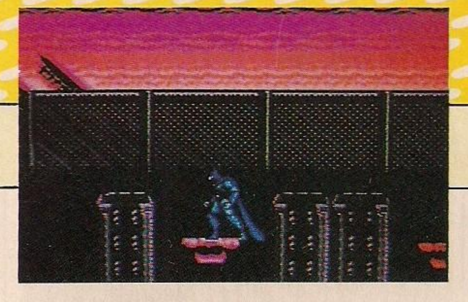


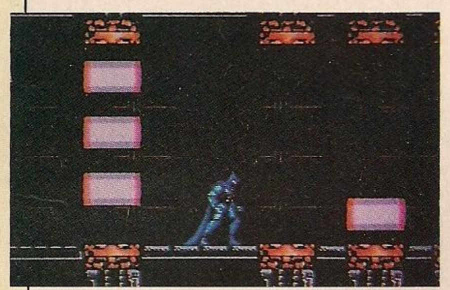


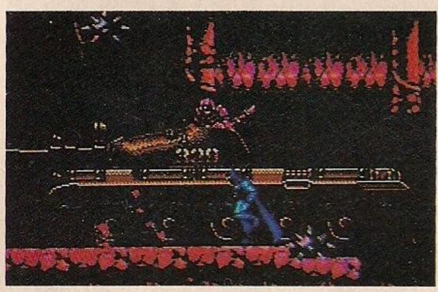














Sexta fase
Ammunition Base
Missile Silo (FFHG)

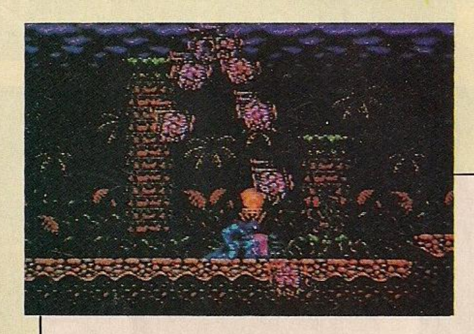
Batman está agora na base dos mísseis roubados e escondidos por Coringa. Cuidado com os inimigos que tentam atirar no herói logo após a esteira rolante. Escorregue para conseguir passar pelos campos de força construídos em forma de canos. As plataformas que caem rapidamente estão aí de novo. Rapidez é a palavra chave.

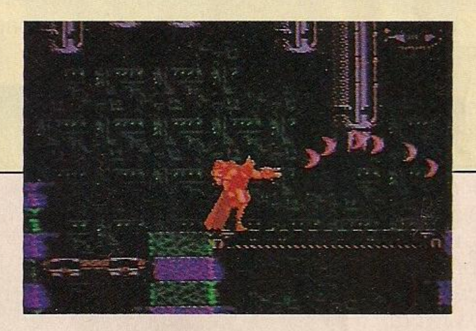
Tank # 329 (CKQG)

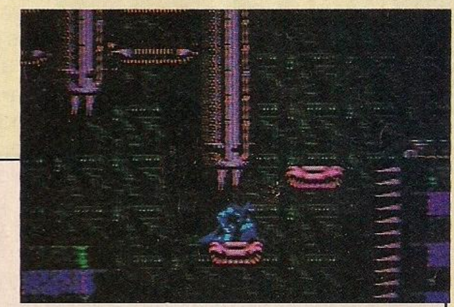
Batman encontra um tanque e o inimigo que está dentro dele não pára de soltar bombas. Para acabar com ele basta um tiro. O segredo desta fase está em acompanhar o tanque sem correr, mantendo-se um pouco antes do local onde as bombas explodem. Pule as maças que caem de repente. Você pode vê-las no alto da tela, um pouco antes delas despencarem.

Inimigo - The Joker

Batman finalmente encontra Coringa, que acaba de chegar no seu sofisticado Coringacóptero. Cuidado com as bolhas que o inimigo joga e atire sem parar. Toda vez que Coringa investir, Batman tem a chance de escapar escorregando. A melhor arma agora é o S. Mas ainda não é desta vez que o Homem Morcego arrasa com o inimigo: Coringa consegue fugir no seu helicóptero.





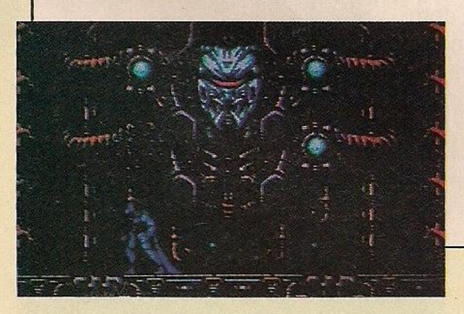


Sétima fase
Island of Ha-Hacienda
Tiki Jungle (GPZT)

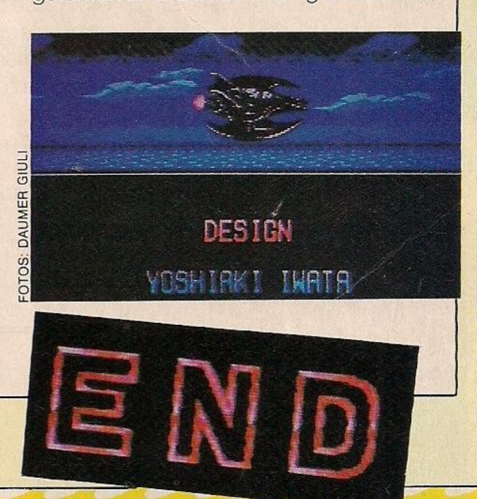
Agora na selva de Tiki, perigosas fileiras de mísseis vão investir contra o herói. Abaixe-se rapidamente para não ser atingido. O Homem Morcego consegue finalmente entrar na fortaleza de Coringa. Cuidado com os canhões laser que estão no teto. Batman pode destruí-los com tiros. Não esqueça de apanhar a energia que cai quando eles são destruídos. Na segunda plataforma passe abaixado para evitar os espinhos, que podem ser fatais. Fique muito esperto porque a próxima plataforma despenca assim que Batman pisa nela.

Inimigo - The Joker

O Homem Morcego acaba de encontrar o robô demoníaco. Para acabar com ele, destrua primeiro os canhões laterais. Entre embaixo deles no intervalo dos tiros e dispare para cima. Seu alvo agora é o meio do robô: atire impiedosamente até que o monstro exploda. Fique no canto direito acertando sempre com arma S e tome cuidado com serras eletrônicas que o inimigo atira. A partir de agora a batalha do herói é contra o próprio Coringa. Fique embaixo e não pare de atirar. Desvie das serras pulando. Pronto, Batman conseguiu salvar a cidade. Congratulations!







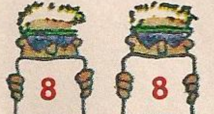
FOTOS: DAUMER GIULI



FOTOS: DAUMER GIULI

MEGA MAN 4

MENU
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Capcom
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 10
JOGADORES: 1

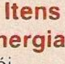




DIFICULDADE	GRAFICOS	MUSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
8	8	6	7

Mega Man conseguiu se recuperar da batalha contra o Dr. Wily em Mega Man 3, e está de volta. Mas novos problemas surgem para o herói-robô. Desta vez a ameaça chama-se Dr. Cossack. O cientista enviou oito de seus mais poderosos robôs para destruir o pequeno herói. E, exatamente como nas séries anteriores, há uma seqüência certa para enfrentá-los. Só assim você conseguirá, numa fase, a arma necessária para derrotar o robô da próxima fase. A seqüência apresentada neste jogo é a mais eficiente para se derrotar os oito robôs inimigos. Experimente!

Comandos
Direcional - movimentos do herói
Botão A - saltos
Botão B - tiros
Botão B acionado - super-tiro



Itens
Pílulas de energia - recarregam a energia do herói
Cápsulas de armas - recarregam os tiros de Mega Man
Tanques de energia (E) - enchem a energia do herói e têm a vantagem de poderem ser guardados e usados só quando necessário
1 UP - vida extra





Primeiro inimigo — Ring Man

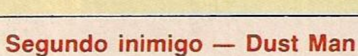
Mega Man tem de tomar muito cuidado para subir as escadas e não ser acertado por um dos tiros dos canhões que estão nos cantos da tela.

Quando o hipopótamo aparecer, atire primeiro no pé da mesa onde ele está, até que ela vá abaixando. Destrua então os mísseis atirados pelo inimigo e só então dispare contra o bicho.

Para acabar com o inimigo a estratégia não é das mais simples: pule o tiro do adversário, corra para o canto da tela, vire e atire. Ring Man então virá pra cima de Mega Man. Pule-o e repita toda a operação até liqüidar o inimigo de uma vez. Cuidado para não alterar esta rotina. Isto pode significar um suicídio.







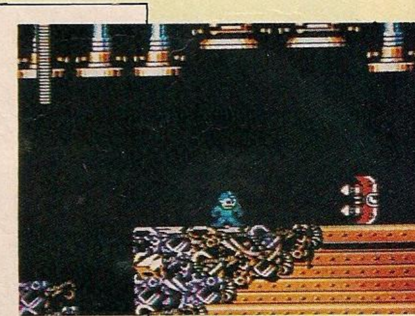
Segundo inimigo — Dust Man

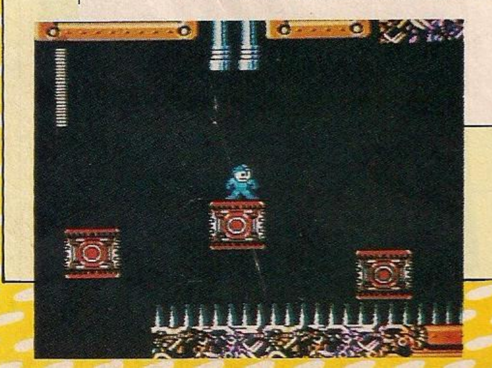
O foguete vermelho só pode ser destruído pelas costas.

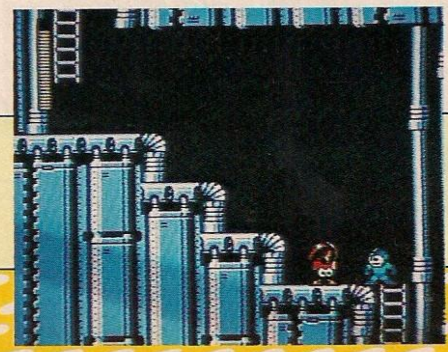
Espere até que os blocos se formem para pular sobre eles e conseguir atravessar os espinhos sem se machucar. Mas seja rápido porque os blocos se desfazem.

Mega Man encontra Flip-Top, um robô enviado pelo Dr. Light: ele dará ao herói itens sorteados, e aparecerá em vários momentos do game.

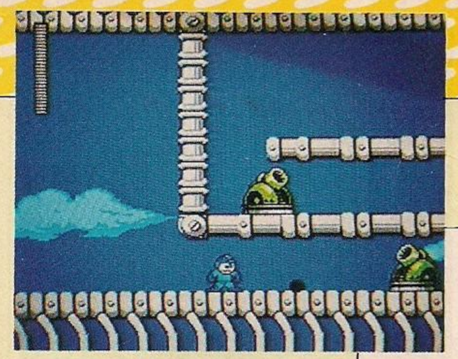
Dust Man é um inimigo complicado: ele solta tiros pelo aspirador que está em sua cabeça. Use a arma conquistada na fase de Ring Man para acabar com ele. A tática é: fique sempre longe do inimigo para não ser sugado pelo seu aspirador. Pule quando Dust Man atirar. Mas não se preocupe com a direção do pulo. Agora é só atacar.





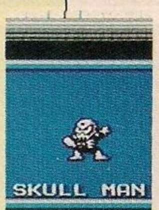












Terceiro inimigo — Skull Man

Todo o cuidado é pouco com os canhões que atiram grandes bolas vermelhas. Acabe com eles usando o super-tiro.

Use o cachorro, que serve como mola para apanhar o item **E**.

Mega Man encontra finalmente a caveira inimiga. Use agora a arma conquistada com Dust Man. Atire sem parar e rapidamente. Lembre-se ainda de pular o inimigo toda vez que ele se aproximar.

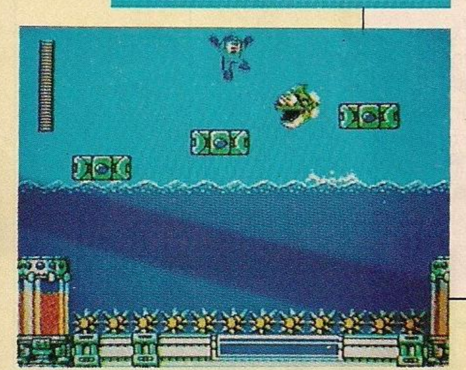


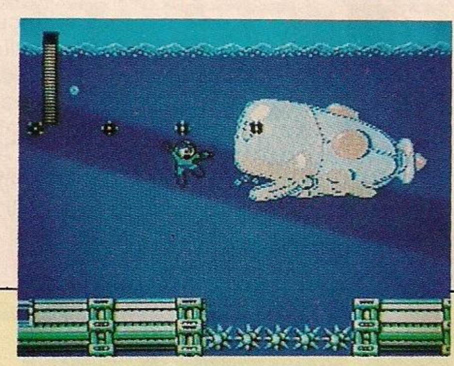
Quarto inimigo — Dive Man

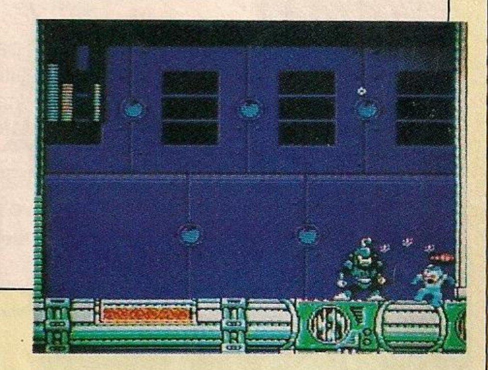
Vá saltando sempre em cima das plataformas, mas fique ligado nas piranhas assassinas que pulam para tentar pegar o herói.

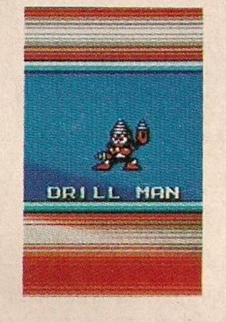
Uma enorme baleia mecânica vai aparecer: destrua seus mísseis e atire a vontade para acabar com a inimiga.

Dive Man é o inimigo mais difícil do jogo. Use a arma de Skull e pule para escapar de suas investidas. Atire à vontade e cuidado quando Dive Man virar redemoinho.









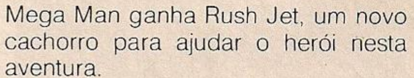
Quinto inimigo — Drill Man

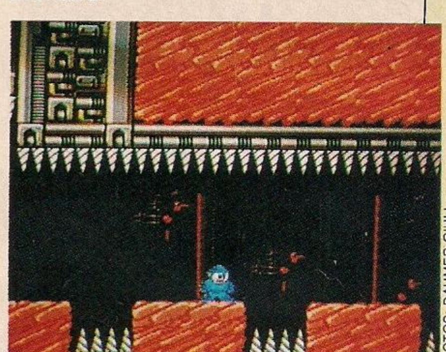
Aqui Mega Man pode pular à vontade. As brocas que estão no teto não podem alcançar o herói.

Preste atenção nos dutos que têm setinhas viradas para baixo. Enormes bolas de pedras vão despencar de dentro deles.

Quando os vãos começarem a aparecer, Mega Man deve pular na caixa vermelha: automaticamente o chão voltará aos seus pés.

O herói encontra agora Drill Man. A arma Dive é a melhor para derrotá-lo. O inimigo aparece sempre por baixo da tela. Calcule mais ou menos cinco segundos e pule, porque o inimigo vai aparecer embaixo do Mega Man neste tempo. Acabe com ele com seus tiros teleguiados. Agora, além da arma, Mega Man ganha Rush Jet, um novo cachorro para ajudar o herói nesta aventura.

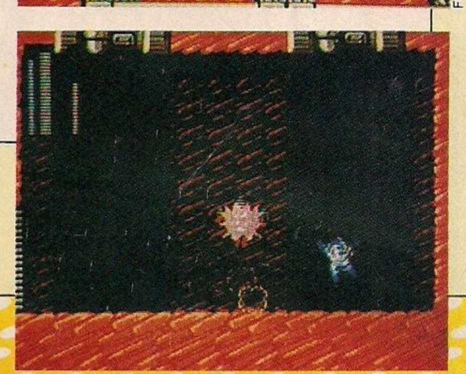




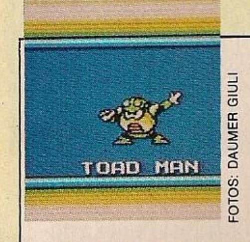
FOTOS: DAUMER GIULI



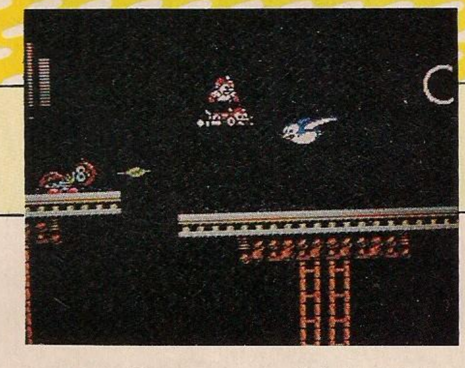


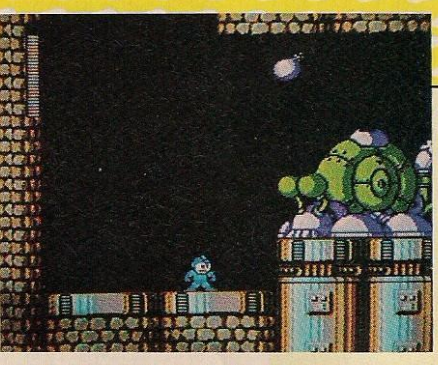


MEGA MAN 4



FOTOS: DAUMER GIULI



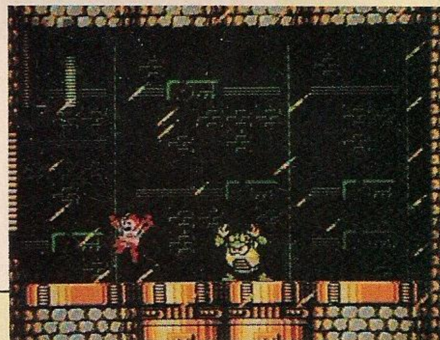


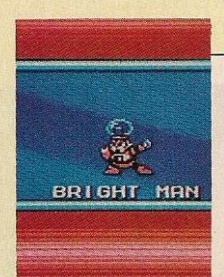
Sexto inimigo Toad Man

Use o Rush Jet para passar por cima das plataformas. Não esqueça de ir atirando nos inimigos.

Um enorme caracol surge. Atire em seu olho para destruí-lo, mas muito cuidado com suas investidas e com o olho do bicho que salta e ataca o herói. Pule para escapar.

Mega Man encontra o inimigo. O sapo é perigoso: ele lança uma chuva ácida que pode acabar com o herói. Use a arma conquistada de Drill Man e o inimigo não terá tempo de acionar sua "chuvinha especial". Atire então rapidamente e sem parar. Pronto, Mega Man conseguiu mais uma vez. E, como prêmio, ganha um Rush Marine, um novo robô que ajudará o herói a nadar.





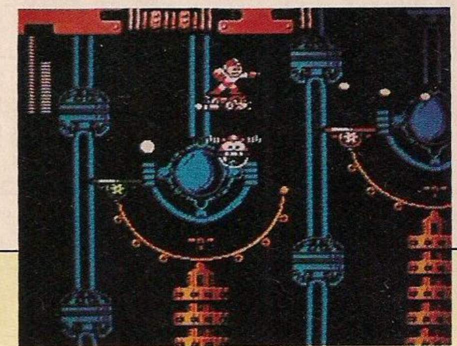
Sétimo inimigo — Bright Man

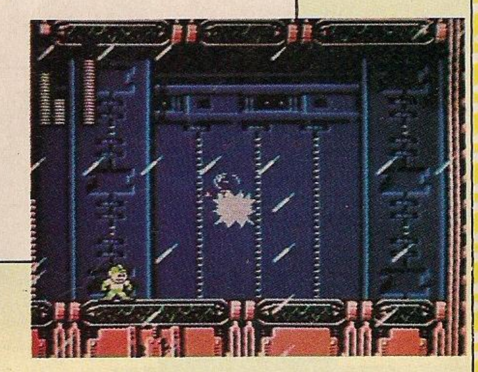
Use o Rush Jet para passar pelos espinhos. Mas voe alto para não ser atingido pelo totem atirador.

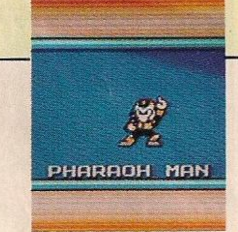
Apanhe as plataformas móveis e arredondadas para continuar, mas cuidado porque vai estar cheio de inimigos a sua volta. Se você tiver o Rush Jet aqui é a melhor opção.

Mega Man finalmente encontra Bright Man. A arma de Toad Man é a que deve ser usada agora. Através de sua chuva, Mega Man consegue apagar a luz do inimigo. Atire rapidamente e escorregue por baixo do inimigo toda vez que ele pular.





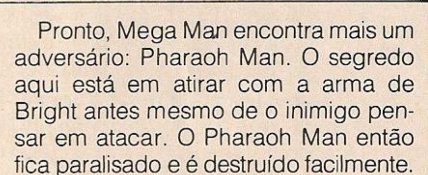




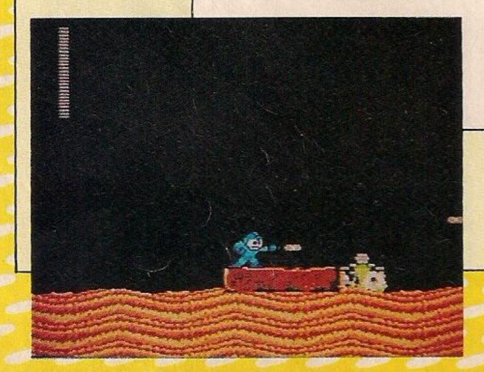
Oitavo Inimigo — Pharaoh Man

Agora nas areias do deserto, cuidado com o monstro verde que aparece. Atire para acabar com ele.

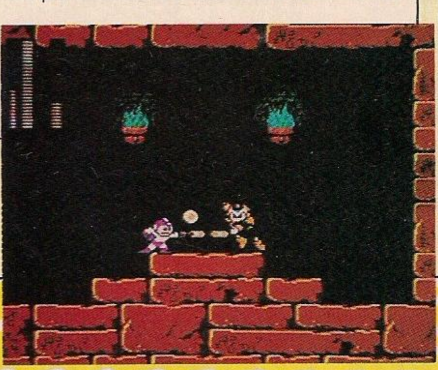
Use o Rush Jet para conseguir passar pelas bolas de espinho.



Pronto, Mega Man encontra mais um adversário: Pharaoh Man. O segredo aqui está em atirar com a arma de Bright antes mesmo de o inimigo pensar em atacar. O Pharaoh Man então fica paralisado e é destruído facilmente.



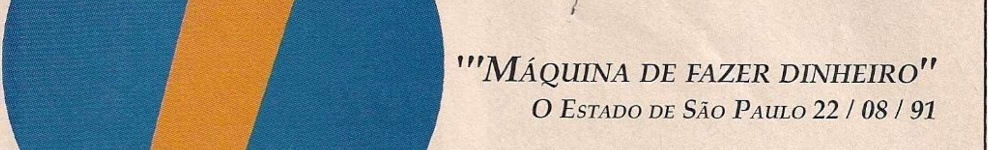




FRANCHISING

"Um sucesso empresarial. A Super Games deverá se multiplicar em pouco tempo"
Jornal da Tarde 27 / 08 / 91

"Para quem quer abrir um bom negócio. Um dos que mais cresceu em 91 e promete continuar com boa performance em 1992"
Revista Exame 08/ 01/ 92



"Onde investir sem cair do burro"
Revista Exame 08/01/ 92

"Máquina de fazer dinheiro"
O Estado de São Paulo 22 / 08 / 91

SUPER GAMES

•S. PAULO•BRASÍLIA•BELÉM•MACEIÓ•LONDRINA•MARINGÁ•PETROLINA•CAMPINAS

COMO VOCÊ DEVE FAZER PARA TER UM NEGÓCIO ATUAL, VIBRANTE E LUCRATIVO:

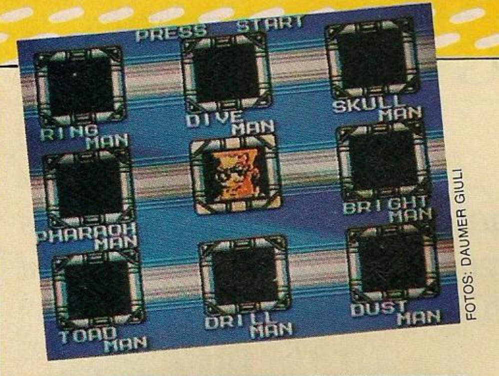
1. *PARA VOCÊ MONTAR UMA LOJA SUPER GAMES BASTA UMA ÁREA DE NO MÍNIMO 25 M² E UM INVESTIMENTO ADICIONAL DE APENAS US$ 4.500,00*

2. *O RETORNO RÁPIDO DO INVESTIMENTO, ESTIMADO EM MENOS DE UM ANO, E MODERNAS TÉCNICAS DE CONTROLE E GERENCIAMENTO PERMITIRÃO A VOCÊ MONTAR UMA REDE DE LOJAS SUPER GAMES EM POUCO TEMPO.*

3. *ENTRE EM CONTATO CONOSCO E VEJA PORQUE A SUPER GAMES VAI AJUDAR VOCÊ A SER BEM SUCEDIDO.*

4. *VOCÊ E A SUPER GAMES- UMA PARCERIA DE SUCESSO.*

FRANCAP S.A. SISTEMAS DE FRANCHISE - RUA SEN. PÁDUA SALES, 94 - CEP 01233
SÃO PAULO - SP -TEL: (011) 825•4840/ 826•5002/ 66•7943 - FAX: (011) 66•4777



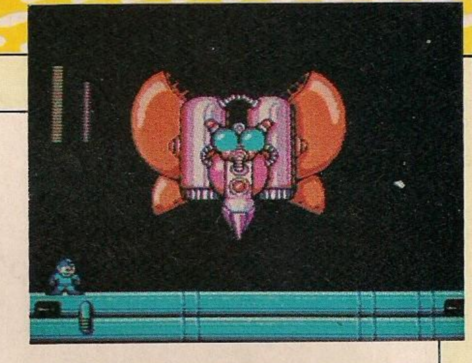
FOTOS: DAUMER GIULI

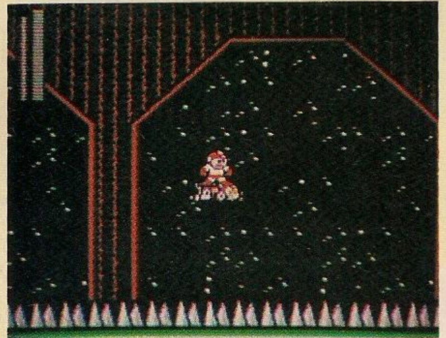
MEGA MAN 4

Base do Dr. Cossack Primeira parte

Mega Man consegue acabar com os oito robôs inimigos e agora tem de enfrentar o próprio Dr. Cossack. Para chegar até o castelo o herói terá de passar por uma fase de gelo.

Mega Man encontra no castelo uma enorme furadeira mecânica. Acabe com ela usando a arma do Drill Man. Mas muito cuidado com suas investidas. Pule rapidamente e atire na bolinha vermelha.



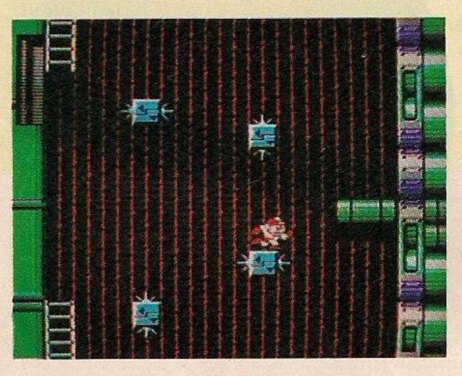


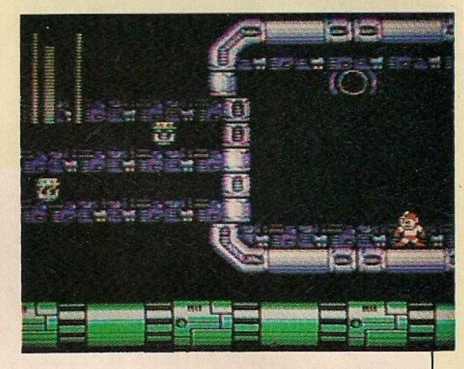
Segunda parte

Use o Rush Jet para passar pelos espinhos mais uma vez.

Espere até que os espinhos virem-se para os lados do bloco para pular.

Mais um inimigo a vista: um circuito gigante. Pule nas plataformas que estão na parte central e atire com a arma do Dust na bolinha vermelha. Cuidado para não ser atingido pelo inimigo.





Terceira parte

Fique ligado nas pequenas válvulas elétricas que ficam rodeando as plataformas.

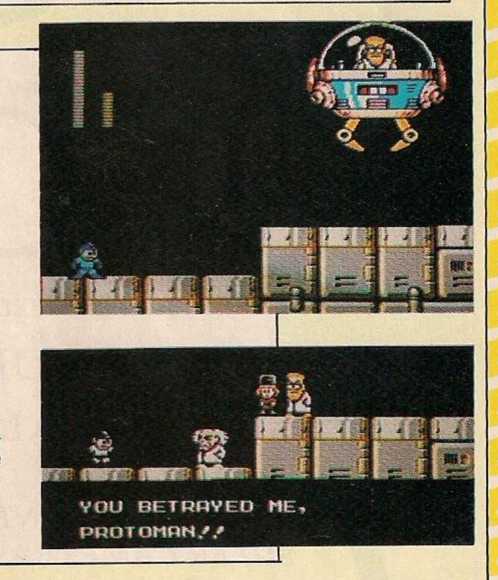
O adversário agora é uma aranha-mecânica que fica andando nos cantos da tela. Escape de seus tiros e acerte o inimigo com a arma Drill. Mas fique ligado porque quando a primeira monstra explodir, logo aparece outra.





Dr. Cossack

Pronto, finalmente Mega Man encontra o Dr. Cossack. O inimigo está dentro de uma nave com garras. Cuidado com seus tiros, que saem pelos lados da nave. Use a arma do Dust para acabar com ele e corra de um lado ao outro da tela para escapar de suas investidas. Não fique bobeando porque as garras pegam Mega Man. Kalinha, a filha do Dr. Cossack desce para suplicar ao herói que não acabe com seu pai. Ela conta a Mega Man, que o Dr. Wily a seqüestrou e obrigou seu pai a lutar contra ele. A menina diz ainda que o Protoman, o irmão de Mega Man foi quem a salvou. Mais um problema para Mega Man: acabar com o Dr. Wily.

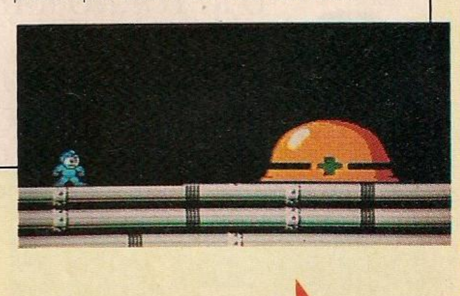


Castelo do Dr. Wily Primeira parte

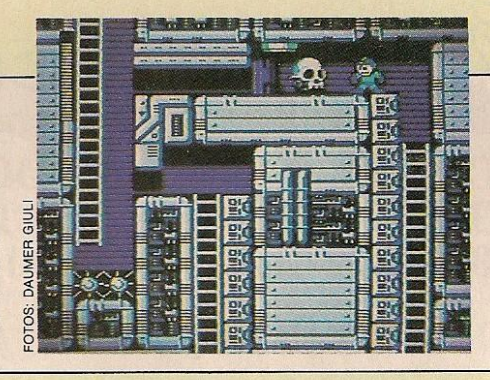
Cuidado com os inimigos atiradores de chapéu amarelo. Acabe com eles antes de ser atingido.

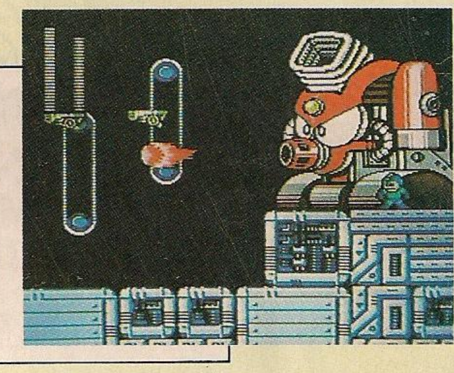
O inimigo se esconde embaixo de um enorme chapéu amarelo. Use a arma Ring para liqüidá-lo. Toda vez que o chapéu levantar, atire no inimigo, mas fique esperto com os pequenos chapéus que caem do alto da tela.





MEGA MAN 4


FOTOS: DAUMER GIULI



Segunda parte

Acabe com a cabeça de caveira com a arma normal. Mas seja rápido.

O inimigo é uma enorme máquina atiradora de balas. Lá vai uma super dica: fique encostado na parte de trás da máquina. Aqui os tiros inimigos nunca acertam Mega Man. Agora é só pular e atirar no ponto verde da cabeça da máquina.

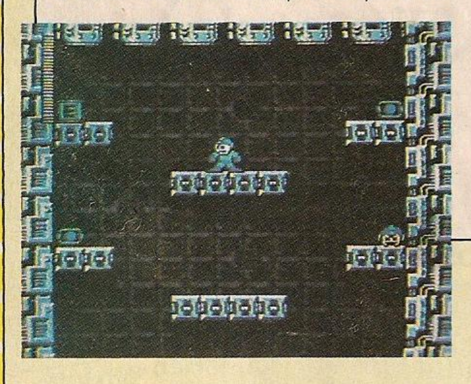
Terceira parte

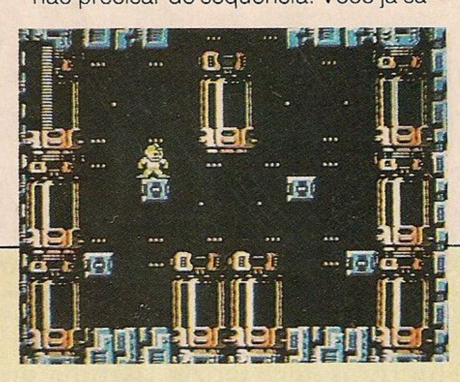
Logo na primeira sala apanhe todos os itens que puder.

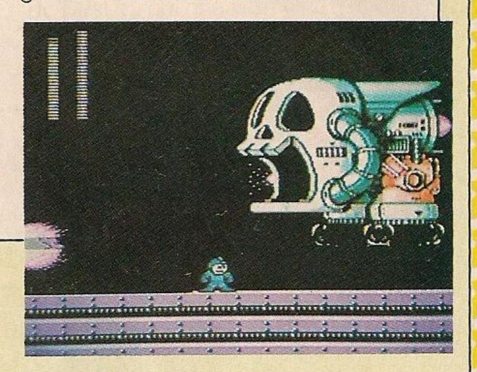
Agora, uma superdica para acumular itens de energia (cápsulas **E**). Pegue a cápsula e se "suicide", até dar o Game Over. Use o **CONTINUE**. A Cápsula **E** continuará na tela, pronta para ser usada. E, se você repetir esta operação, irá ganhando mais Cápsulas **E**. Faça isso até conseguir pelo menos quatro delas. Afinal, energia extra para chegar ao fim do jogo nunca é demais.

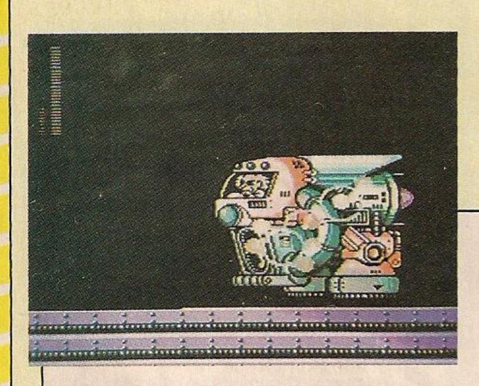
Mega Man tem de enfrentar os oito robôs novamente, mas com a vantagem de já ter as armas de cada um e não precisar de seqüência. Você já sabe as táticas e as armas corretas para conseguir eliminá-los. Mãos à obra.

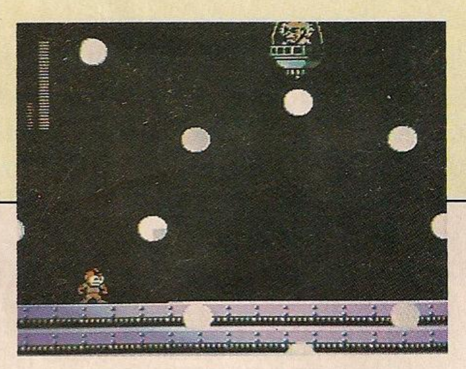
Após acabar com os oito robôs, Mega Man deve finalmente lutar contra Dr. Wily. Ele vem numa nave que atira pela boca. Use os tiros normais para acabar com ela. Fique bem encostado na nave, porque assim seus tiros não atingem o herói e será bem fácil destruí-la.

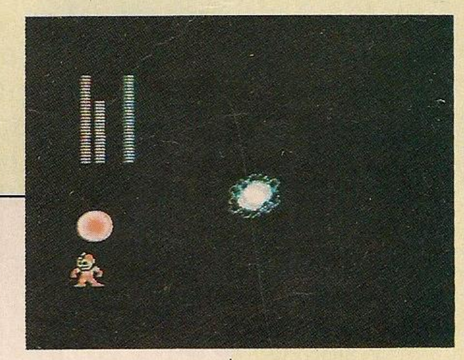








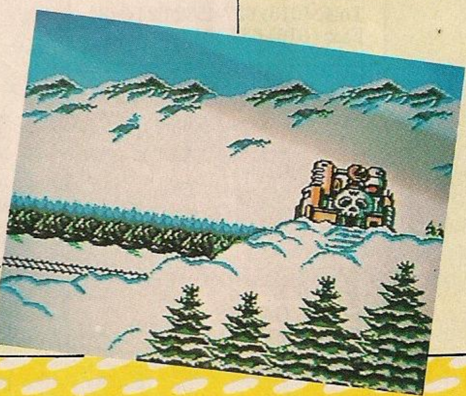


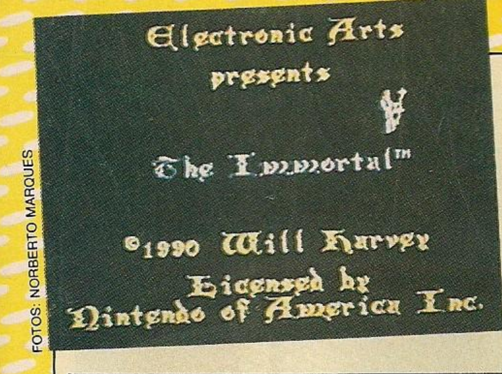


Dr. Wily

Destruída a nave, você já pode ver o Dr. Wily. Use o cachorro para conseguir alcançar a altura de onde o cientista está. Atire com a arma Drill e acerte o Dr. mas cuidado com os tiros inimigos. Dr. Wily escapa então numa mini-nave e mais uma fase surge.

Agora na base subterrânea do Dr. Wily, fique muito esperto porque a luta acontece na escuridão. Use a arma do Pharaoh Man e espere até que o inimigo apareça para atirar. O mais importante aqui é a precisão, pois Mega Man terá apenas poucos segundos para atingir o vilão. E, com um pouco de paciência e persistência, ele não incomodará mais.





FOTOS: NORBERTO MARQUES

THE IMMORTAL

Embaixo de uma montanha, onde o sol da manhã não ilumina, existia uma cidade chamada Erinoch. Hoje esta cidade não tem mais bonitos templos como antigamente e o que restou de suas belezas foram apenas ruínas e o perigoso labirinto da eternidade. Erinoch foi destruída há cerca de mil anos atrás pelo fogo do dragão, que ainda hoje vive no centro do labirinto. Mordamir, o mestre na arte da magia, visitou o labirinto na esperança de descobrir o segredo da vida eterna, mas nunca conseguiu retornar. Mas o mestre mandou seu diário, onde estão escritas suas principais dificuldades durante o caminho, para quem quiser se arriscar a procurá-lo. O seu objetivo neste incrível game, que mistura aventura com RPG, é resgatar Mordamir. Boa sorte!

PASSWORDS

Segunda fase - y97x210006y90
Terceira fase - 4r5v621000x10
Quarta fase - 7vyxt31001x60
Quinta fase - 44vx943000x60
Sexta fase - 6590y63000sy0
Sétima fase - s270v730038y0

MENU

TIPO: RPG/Ação
FABRICANTE: Electronic Arts
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 7
JOGADORES: 1

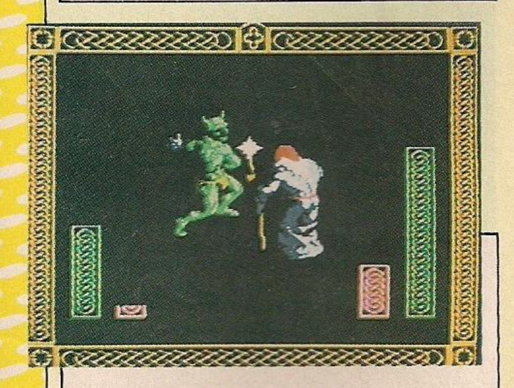
DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
9	8	10	9

Comandos

Direcional - movimentos do personagem
Botão A - disparar bolas de fogo, escapar das armadilhas
Botão B - disparar tiros
Select - escolher itens
Start - recomeçar o game no mesmo nível

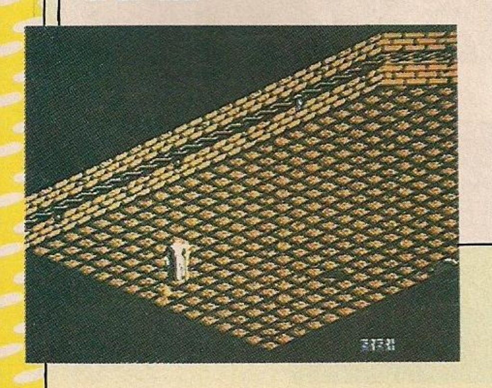
Combate

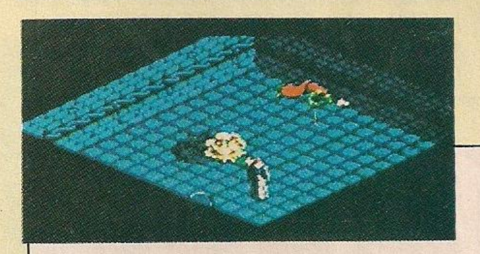
Como atacar:
Botão B - facadas para frente
Botão B e direcional para direita facadas diagonais para frente
Botão B e direcional para esquerda - facadas diagonais para trás
Como se defender:
Botão A e direcional para direita esquiva para direita
Botão A e direcional para esquerda esquiva para esquerda



Primeira fase

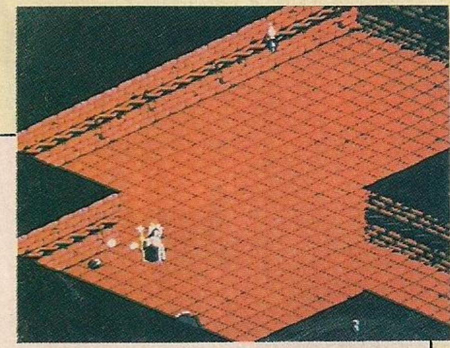
Você está na cidade de Erinoch e aqui é possível encontrar a passagem que o levará para o labirinto da eternidade. Mas todo o cuidado é pouco com os terríveis monstros Drull. Quando eles atacarem, lute para não morrer. Não esqueça também de ir pegando as garrafas de água durante o caminho. Elas serão úteis na segunda fase. Pegue também o amuleto que está na quarta sala. Uma fresta de sol está brilhando na cidade. Você tem de usar o amuleto, que só tem efeito diante da luz. Duas perguntas serão feitas. Responda sim à primeira e não à segunda. Desça a escada para chegar ao final da fase.



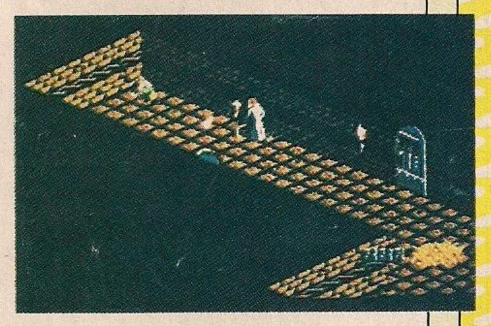


Segunda fase

Agora você tem de pegar três jóias vermelhas para passar para a próxima etapa do labirinto. A primeira jóia está no início da fase. Logo após pegá-la, você vai conversar com um vendedor de poções. Ele tentará lhe vender sua poção por 100 peças de ouro. Não compre na primeira vez. Pechinche até o vendedor baixar o preço para 80 peças e só então compre a poção. Lute contra os dois inimigos que guardam a sala do rei e procure pelo Dust (pó). Na sala do rei, lute com o monstro que o protege. Mas não chegue perto do rei, pois há uma armadilha. Fique em cima da mancha e use o Spores (gás). Saia então da sala e espere cerca de 10 segundos. Entre novamente e o rei estará caído com muita sede. O monarca então lhe pedirá uma garrafa com água. Dê a ele a garrafa (comprada na primeira fase, lembra?). A terceira jóia é uma pedra de granito, que mais tarde se tornará uma pedra preciosa. A

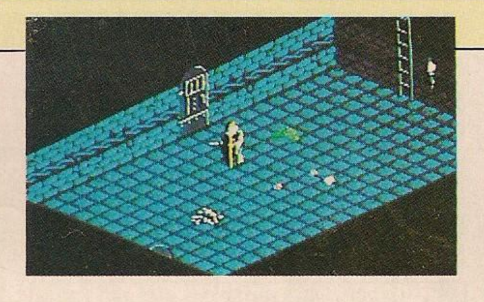


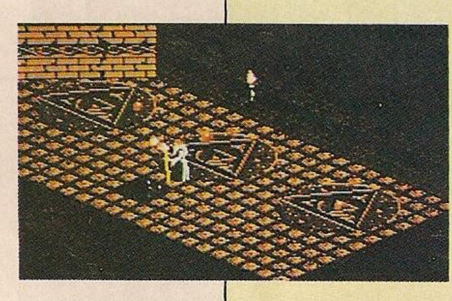
segunda jóia está em poder de um homem. Use o pó perto dele e o homem lhe entregará a jóia. Entre na próxima sala e use imediatamente a poção que você comprou. Ela o protegerá do lo-



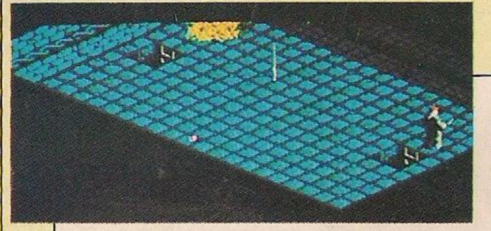


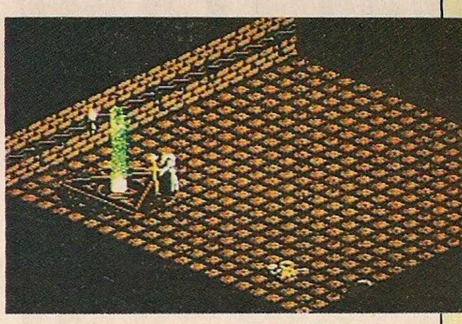
do, que está na primeira sala desta fase e é para onde você deve voltar agora. Pegue então a pedra e deixe-a no chão, até que o lodo passe por cima dela e a transforme na última jóia. Pegue a jóia e vá para a sala dos triângulos. No primeiro triângulo coloque a jóia no buraco da direita, no segundo, coloque-a no buraco da esquerda e no terceiro, coloque a jóia no centro. Desça a passagem. Parabéns, você conseguiu chegar à terceira fase.

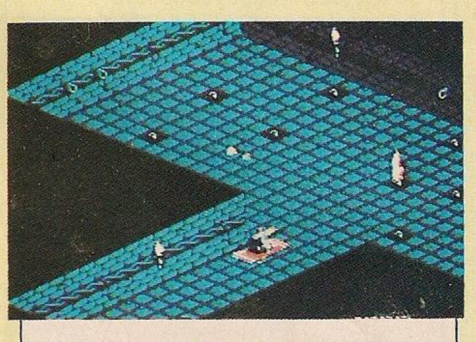




FOTOS: NORBERTO MARQUES





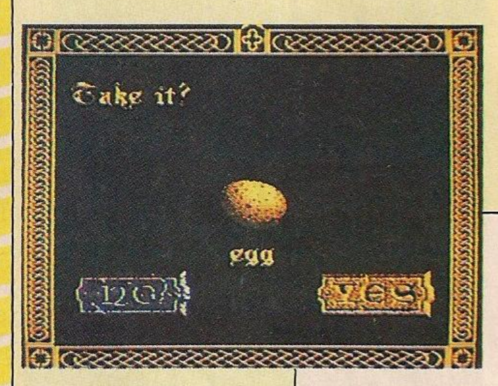


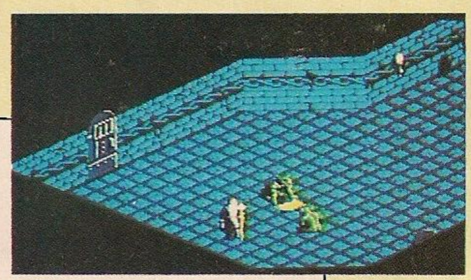
Terceira fase

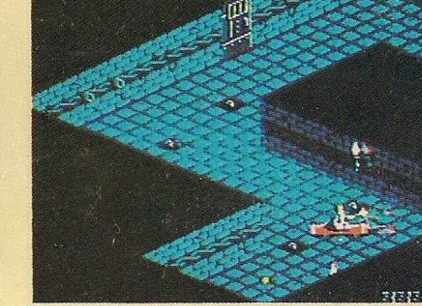
Você está agora na cidade dos Trolls, dentro do labirinto. Os Trolls e os Drulls estão em guerra e você deve tentar proteger os Drulls. Você reencontra o rei. Ele lhe dá passagem porque ainda está agradecido pela água. Logo após encontrar o rei, você deve pegar mais uma jóia. Mas, cuidado com as lanças mortais que saem do chão. Quando chegar à sala do mecanismo de teletransporte, você encontrará um triângulo que varia de cor. Passe somente quando ele estiver verde, mas não esqueça de deixar a jóia em cima do fogo.

Quarta fase

Você encontra agora o servo de Mordamir, que lhe entregará um tapete mágico. Use-o para atravessar as duas próximas salas. Você achará então um delicado anel, dedicado a Ana, filha de Dunric. Dunric é um outro mago, que aprendeu as artes da magia junto com seu mestre Mordamir. Pegue o anel e entregue a Ana assim que você encontrá-la.

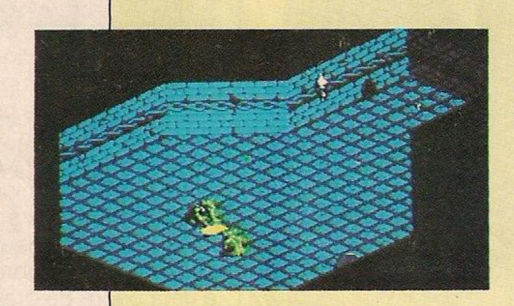


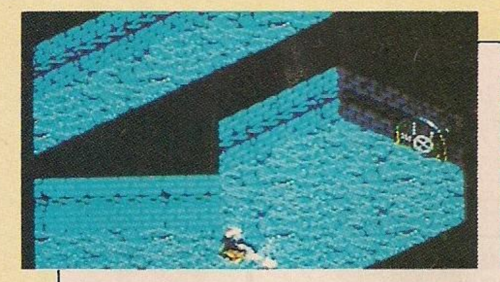




Quinta fase

Pegue agora o grande ovo que você acaba de encontrar. Não esqueça ainda de apanhar a poção. Com ela você fica minúsculo e consegue passar pela fenda logo no início desta fase. Após lutar com mais dois Drulls, você precisa tomar cuidado com a planta carnívora que se esconde na sala vermelha. Use a magia do sensor para localizá-la: toda vez que a música ficar mais aguda é sinal que a planta está por perto. Deixe então o ovo na água, para que o pássaro nasça e te leve para a fase seguinte.



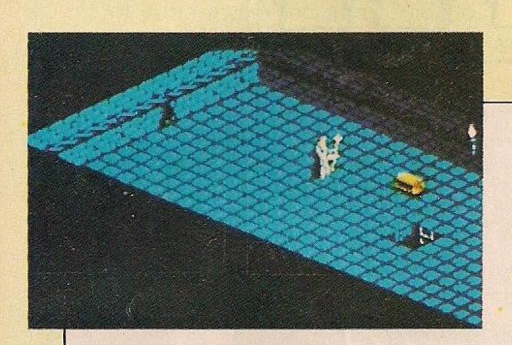


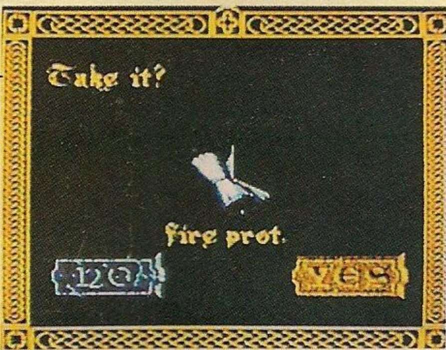


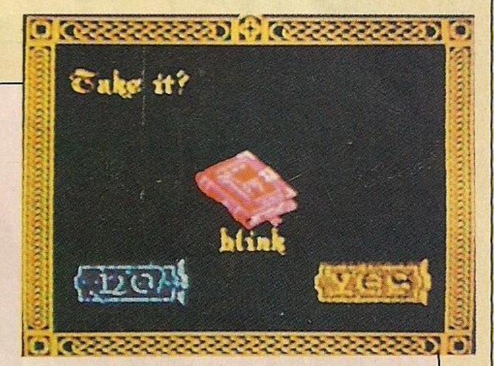


Sexta fase

Você acaba de encontrar Dunric, que lhe conta que Mordamir não é um prisioneiro. Na verdade, ele está apenas obstinado por conquistar a fonte da eternidade e não quer sua ajuda para salvá-lo, mas sim para acabar com o fogo do dragão. Nas águas ande sempre em cima do barril, mas tome cuidado com o polvo. Para se livrar do bicho, corra para onde está o redemoinho e jogue-o lá dentro. O segredo aqui está na rapidez.

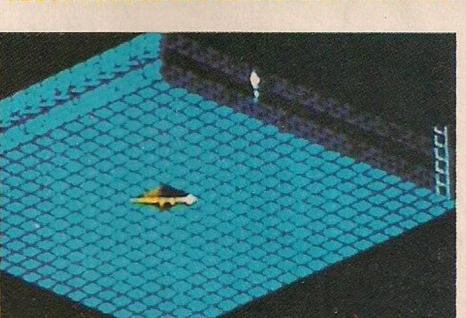


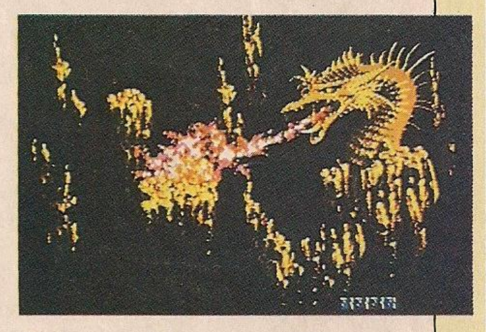




Sétima fase

Abra a caixa que está logo no início desta fase. Dentro dela você vai encontrar o Fire Prot e o Blink, dois protetores contra o fogo do dragão. Você entra então numa sala, bem no centro há uma armadilha que o levará direto de encontro ao dragão. Use primeiro a magia Blink seis vezes, sempre que o dragão cuspir fogo. Na sétima vez, o dragão vai ameaçar cuspir fogo, mas somente na segunda tentativa cuspirá realmente. Use então a magia Fire Prot, que servirá como proteção. Agora é a vez de usar novamente o amuleto. Responda sim à primeira pergunta e não à segunda. Mordamir então aparecerá e com uma mágica pegará novamente seu amuleto. O mágico então lhe atacará com raios; defenda-se usando a magia da estátua (Statue). Após os três primeiros raios, Mordamir irá ameaçar jogar mais um. Não se defenda para não gastar magia à toa, este é um golpe sujo do inimigo. Após este raio continue se defendendo dos outros.





Quando acabarem suas defesas, use a magia Magnet. Ela irá tirar o amuleto das mãos do mágico e a chama de fogo do dragão atacará Mordamir. Pronto, você conseguiu desvendar o segredo da fonte da eternidade. Parabéns!







FOTOS: NORBERTO MARQUES



FOTOS: DAUMER GIULI



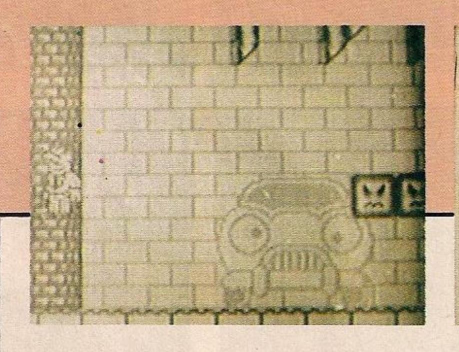
MENU

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Ocean
MEMÓRIA: não fornecida
FASES: 7
JOGADORES: 1

Comandos

Direcional - movimentos de Gomez
Botão A - pulos
Botão B - tiros
Select - escolha de armas

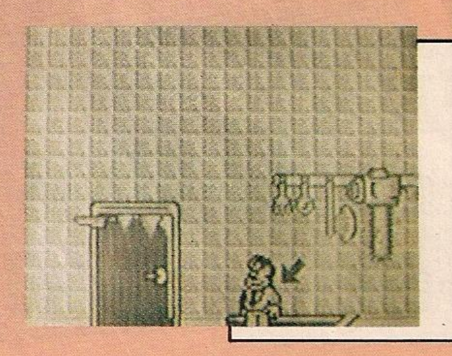
Os membros da macabra família Addams continuam seqüestrados. Na edição n.º 11 foi publicada a primeira parte e agora você vai conhecer as três últimas fases deste incrível game, onde Gomez, o pai da família, faz de tudo para salvar seus parentes. Mas antes de conseguir resgatá-los, o herói terá de enfrentar perigosos inimigos. Cada parente libertado entregará a Gomez uma nova arma para enfrentar o próximo monstro. Acompanhe aqui o desfecho deste emocionante game, onde o herói finalmente liberta sua amada Mortícia.





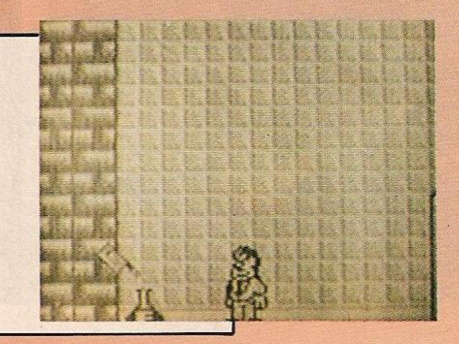
Fase de Bônus

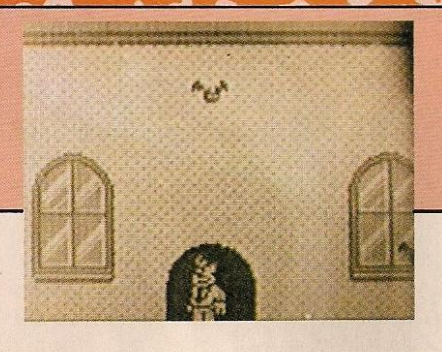
Assim que Gomez alcançar a caixa de brinquedos, ele encontrará uma coluna de tijolos. O herói deve então saltar para conseguir entrar na coluna. Não esqueça de apertar também o **Direcional** para cima. Aqui a grande surpresa: uma fase cheia de moedas e sacos de dinheiro despencando do alto da tela espera por Gomez. Pegue o máximo de dinheiro que puder, para acumular pontos.



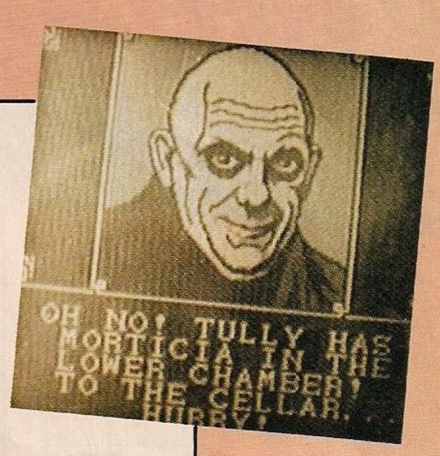
Freezer

Assim que Gomez sair do rio, ele deve descer até o segundo andar da casa. Suba então a primeira escada da direita. O herói chegará na cozinha. Quando encontrar o frezeer, não entre e continue caminhando a esquerda. Gomez acha aqui uma poção que tem a "manha" de transformá-lo em Frankenstein e deixá-lo invencível.





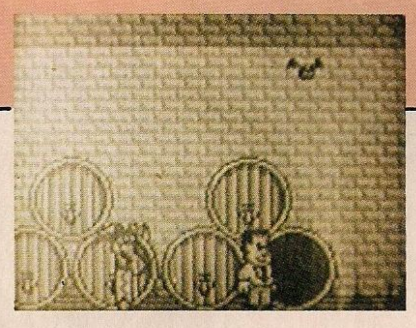


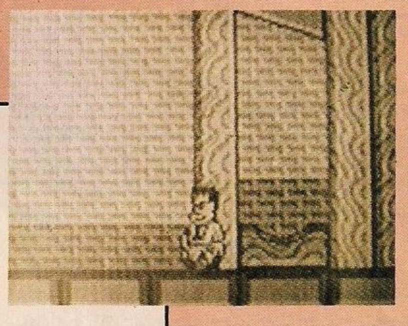


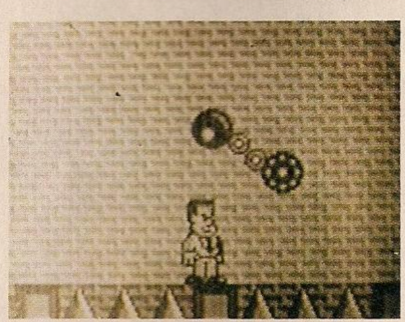
Sótão

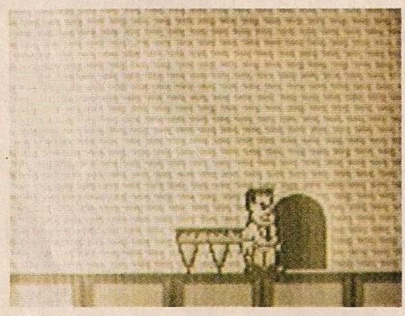
Já sob o efeito da poção, o herói deve voltar agora até o andar da caixa de brinquedos. Entre na porta que está a esquerda. Mas lembre-se, se você não conseguiu derrotar o polvo da fase do rio, a porta estará fechada. Cuidado com os morcegos e as aranhas. Atire para se defender. Gomez finalmente chega ao sótão, onde encontra tio Chico. Para acabar com ele, espere até que tio Chico atire, salte e dispare duas vezes em sua barriga. Use a arma de fogo, que Gomez conseguiu com a vovó. Quando tio Chico chegar ao canto direito da tela, raios irão despencar do alto. Aproveite para atirar mais. Após tanta tortura, Gomez consegue fazer com que tio Chico diga onde está Mortícia. A amada do herói está na adega da casa.

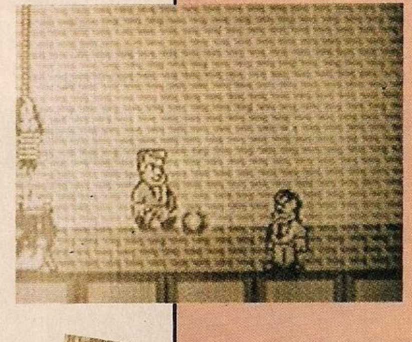






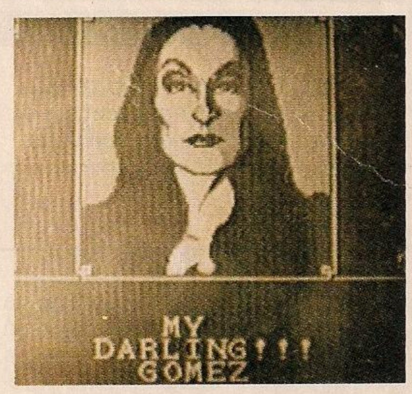


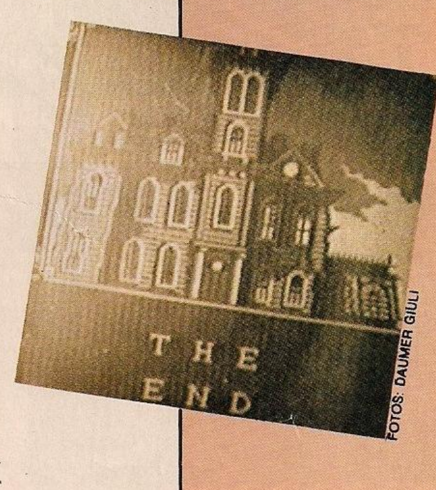




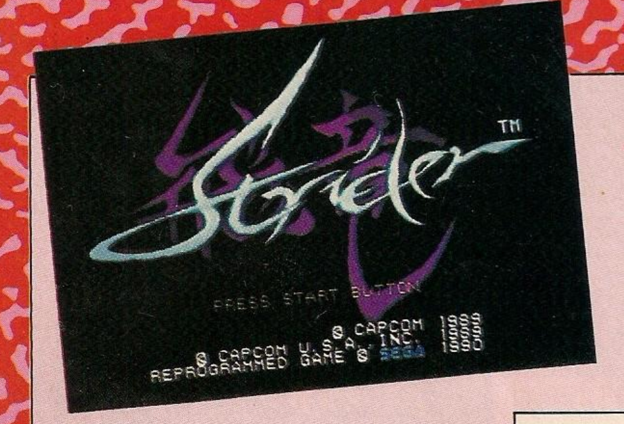
Adega

Gomez agora deve ir até o segundo andar e descer a segunda escada a direita. Entre então no buraco do barril e o herói sairá na adega. Agora todo o cuidado é pouco com os espinhos que caem,do alto da tela e com as guilhotinas. O melhor é estar transformado em Frankenstein. Use habilidade para escapar. Quando o herói encontrar espinhos no chão, salte nas plataformas mas fique ligado nas bolas giratórias. Entre na porta da foto e Gomez enfrentará o último inimigo do game: o raptor de Mortícia, que está pendurado "por um fio" bem em cima de um caldeirão. Espere que o adversário atire e então pule e dispare uma bola de fogo. Mas fique esperto, porque o inimigo se abaixa. Gomez consegue derrotar o adversário e finalmente salvar sua querida Mortícia.





FOTOS: DAUMER GIULI



STRIDER

MENU
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy (Capcom)
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 5
JOGADORES: 1



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS



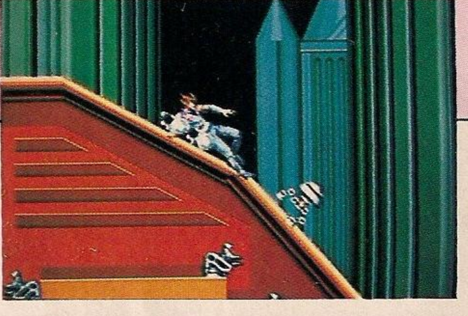
CLASSIFICAÇÃO

Comandos

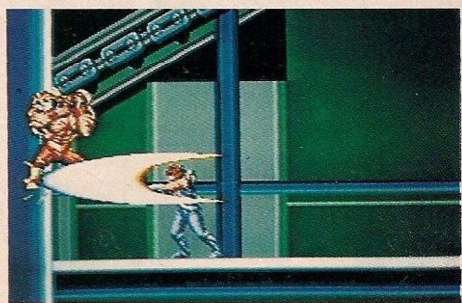
Botões A C: Saltos. Strider pode se agarrar em plataformas superiores.
Botão B: Aciona espada de plasma
Direcional para cima: Strider sobe na plataforma a que estiver agarrado
Direcional para baixo: Strider agacha
Direcional para os lados + botão A ou **C:** Cambalhotas
Direcional para baixo + botão A ou **C:** Strider escorrega

Strider é um grupo de combatentes do ano de 2048. Um poderoso ditador do Leste dominou toda a Europa, e a única esperança para acabar com seu domínio é Hiryu, o mais poderoso Strider. Sua missão é bastante árdua: invadir Moscou, a capital da República da Rússia, e seguir a pista do vilão até derrotá-lo.

Para isso, o herói conta com sua poderosa espada de plasma e muita agilidade — ele pode escalar encostas íngremes, armações metálicas, vigas e muito mais. Isso graças ao seu poderoso gancho. Strider também é mestre na arte das cambalhotas, que pode tirá-lo de muitas enrascadas e ainda o ajuda a derrotar inimigos. E, além da música, excelente, a movimentação do personagem e dos inimigos é perfeita, graças aos 8 Megabits de memória deste cartucho. Vamos a ele, com as principais dicas e estratégias!









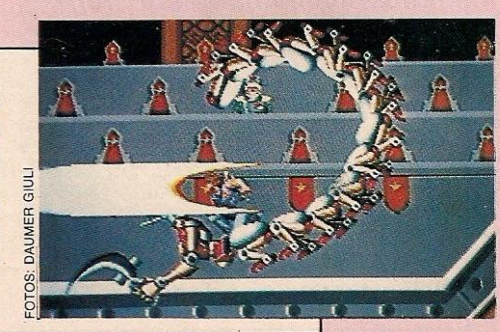
Primeira Fase

Nosso herói começa sua luta em plena Praça Vermelha, na Rússia. E, entre alucinantes escaladas, tome cuidado com os inimigos que aparecem logo de cara. Elimine-os com espadadas. Desde já, uma boa dica é prosseguir devagar. É que este game é cheio de armadilhas e de abismos, e é necessário decorar bem o local onde se está pisando. Uma valiosa ajuda é o robô que aparece na foto. Pegue-o, pois ele eliminará alguns inimigos e cortará as chamas do local da segunda foto. Você evita, desta maneira, passar pelas lanças que estão logo abaixo, cortando o caminho.

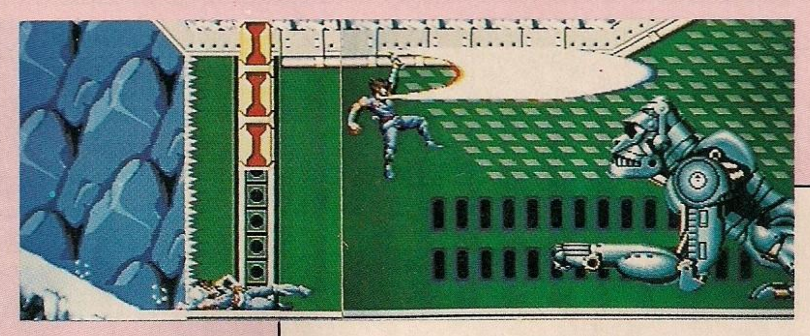
Seu primeiro inimigo nesta fase: acerte-o com espadadas, como na foto. A seguir, abrigue-se embaixo da plataforma para escapar dos fogos. Mais uma escalada. No topo da cúpula, mais inimigos, que você derrota com espadadas. Ao atingir o primeiro canhão laser, veja o local correto para ficar e não ser atingido. Acerte seguidas espadadas até eliminá-lo.

Inimigo

Strider encontra, então, o inimigo da fase. Quando ele aparecer, dê uma cambalhota para pular por cima de sua cabeça e subir nas suas costas. Vire-se rapidamente e acione a sua espada o mais rápido possível. Veja na foto. Se ele não for derrotado "de primeira", repita a operação. Da segunda seqüência de golpes ele não escapa!



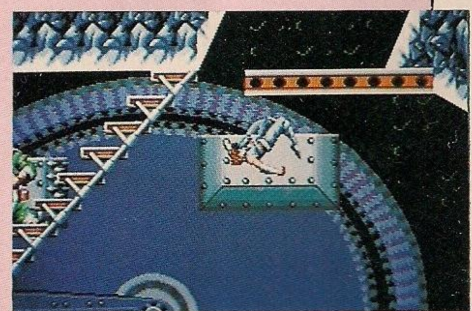
FOTOS: DAUMER GIULI



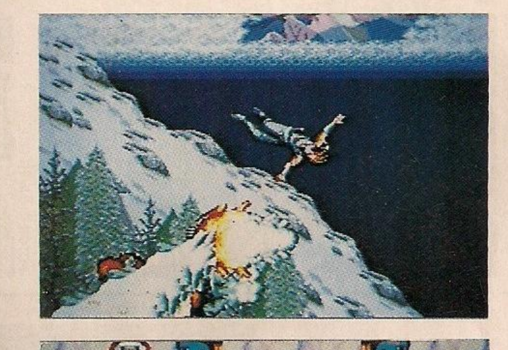
Segunda fase

Agora, Strider está nas montanhas geladas da Rússia. E o primeiro obstáculo serão os lobos. Seja rápido na espada. Em cima da primeira plataforma, há uma espada mais longa. Pegue-a. A seguir, desça escorregando a colina: é o único jeito de passar pela porta. Veja na foto. Dentro, um ''osso'' duro de roer: o robô pode ser acertado com a espada longa, com Strider pendurado na viga do teto. Recue quando ele investir. Na subida do poço, vá devagar e pule de uma parede para outra (use a cambalhota) para evitar os inimigos. Chegando no alto, veja a seqüência: pule na plataforma que não tiver espinhos e daí rapidamente para a viga. Use a cambalhota, como na foto.

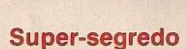
Strider consegue sair da caverna. Desça a montanha rapidamente, e não esqueça de dar uma cambalhota no local da foto. Assim você não cairá no abismo. Do outro lado, cuidado com os raios: o jeito é decorar a posição antes de prosseguir. Preste atenção, pois a tela fica escura. Veja a vida, no canto direito da foto: não vá a ela com tanta sede, espere o raio e depois pegue-a tranqüilamente. Suba nos helicópteros, derrotando todos os inimigos, até atingir o dirigível.





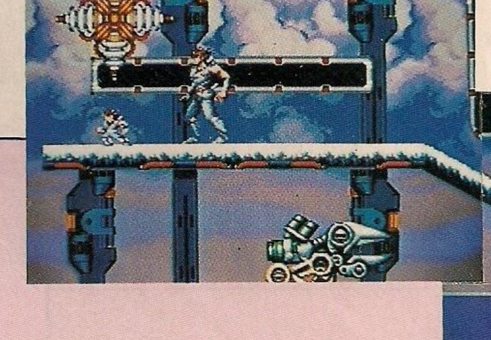






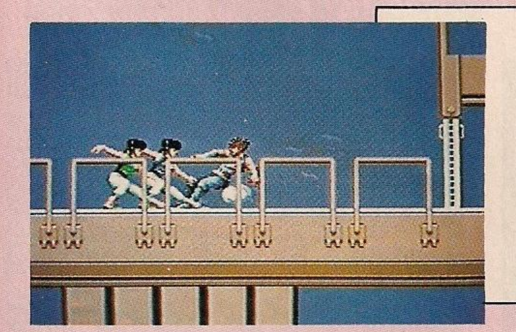
Super-segredo

Para conseguir mais **CONTINUES**, entre na seguinte seqüência durante a tela que aparece na foto: **A C B C A**. Seja rápido, pois a imagem é rápida e será impossível dar pausa.



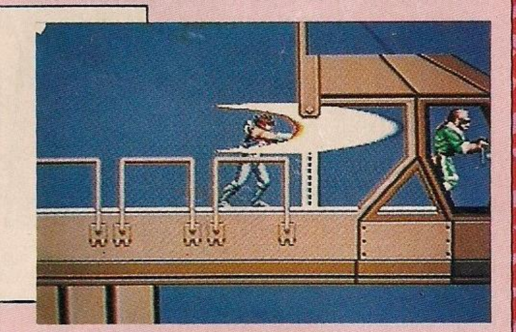


FOTOS: DAUMER GIULI



Inimigas

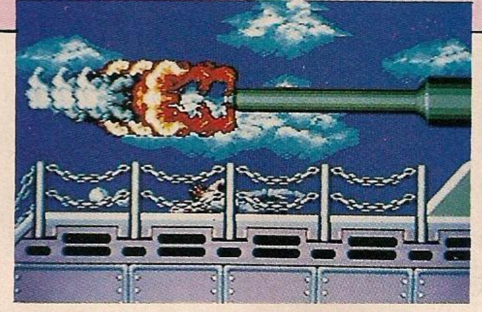
Strider agora está no dirigível, e deve enfrentar poderosas ninjas: o melhor jeito para derrotá-las é escorregar de um lado pară o outro. Assim, Strider não é atingido e acaba com todas elas rapidamente. Acerte o piloto para, finalmente, passar de fase. Esse é moleza, ele está de costas!

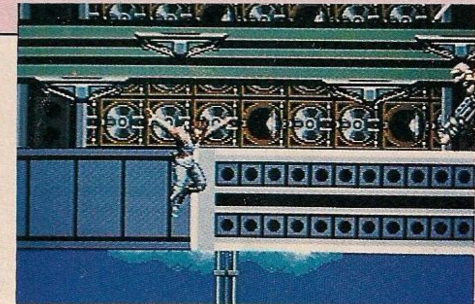


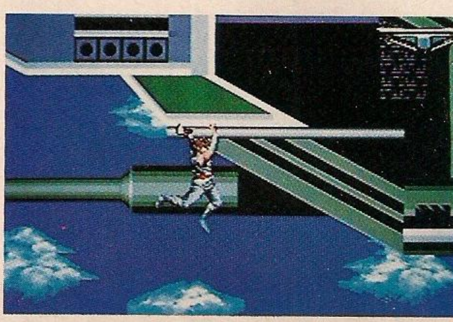
Terceira fase

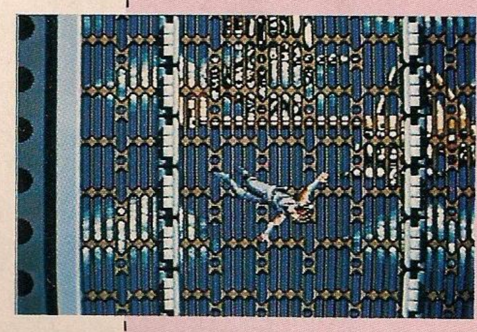
Em outra poderosa nave inimiga, primeiro destrua os canhões pequenos, e escape escorregando pelo canhão grande, como na foto. Cuidado para passar pelas engrenagens. Veja na seqüência de fotos: é bem difícil passar pelo canhão laser. Mas não se preocupe. Caia sem medo pelo lado direito. Aí, é só atravessar por fora, pendurado nas ferragens da nave. Strider já sairá do outro lado do canhão laser. E ainda ganha invencibilidade!

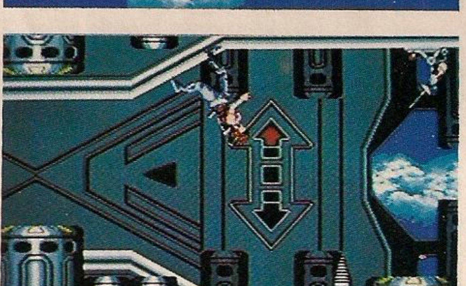
Para subir pelas vigas de aço, use a cambalhota, de um lado para o outro. Isso porque elas fecham e esmagam o herói se ele simplesmente subir por uma delas. Com a cambalhota, a escalada será mais rápida e o tempo será suficiente. De novo no interior da nave, cuidado: o sentido da gravidade muda, e isso poderá surpreender o herói. Preste atenção nas setas da parede para descobrir o sentido. Outra dica é decorar as armadilhas: há muitos abismos para Strider pular. Strider chega ao controlador de gravidade. E, enquanto estiver em órbita em torno dele, acione a espada rapidamente para destruí-lo. Com a gravidade "normal", pendure-se e corra para escapar do fogo. Você atinge então o inimigo da fase.

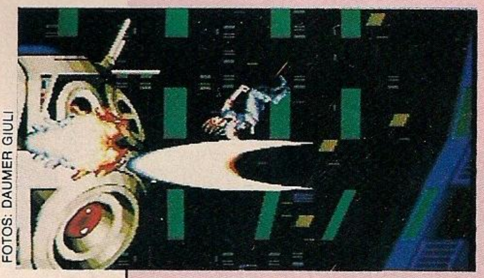








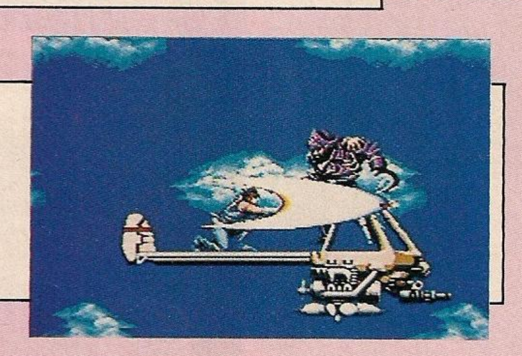




FOTOS: DAUMER GIULI

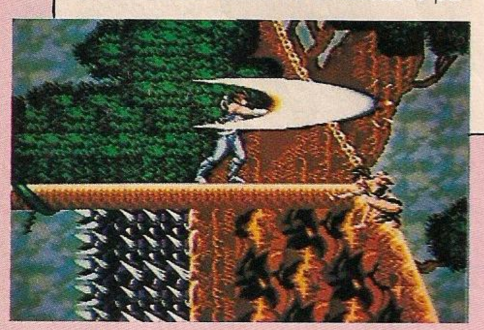
Inimigo

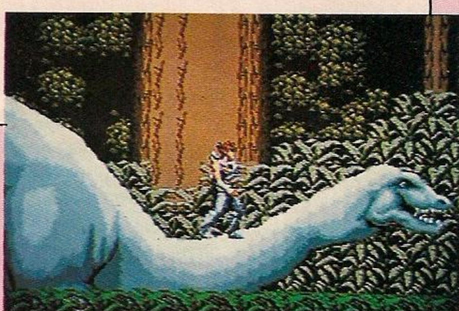
Pule da nave para o helicóptero rapidamente, com a cambalhota. Para derrotá-lo, é só ficar agachado no local da foto atirando. Ele não resistirá. Fácil, não?



Quarta fase

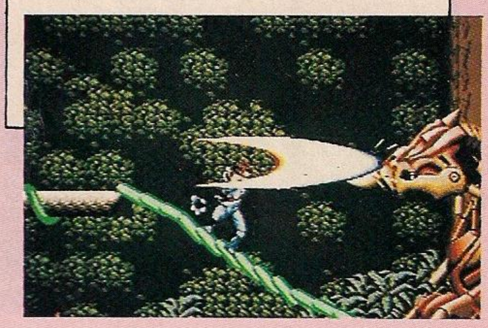
Na selva, uma fase bem curta. Cuidado para escalar os cipós. Strider será atacado por ninjas e guerreiras selvagens. Acerte-as com espadadas para derrotá-las. Suba no dinossauro para conseguir uma carona "esperta". E, da cabeça do segundo dinossauro, dê uma cambalhota para a direita para atingir o cipó. Aí é o local mais seguro para enfrentar o inimigo.





Inimigo

Uma vez no cipó, basta acertar o monstro com rápidas espadadas. Neste local, Strider não será atingido. Demora, mas funciona!

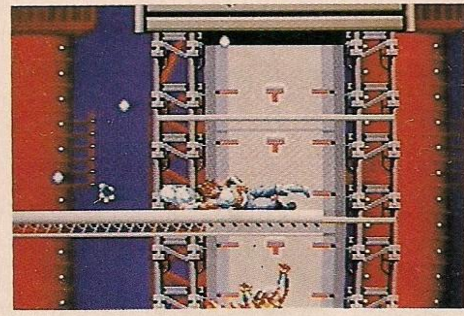


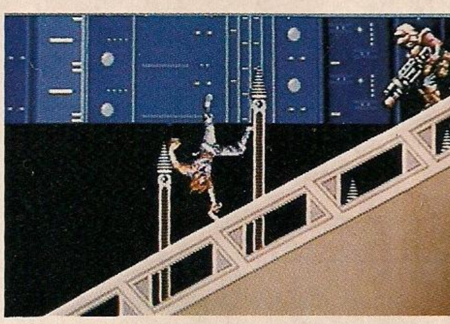
Quinta fase

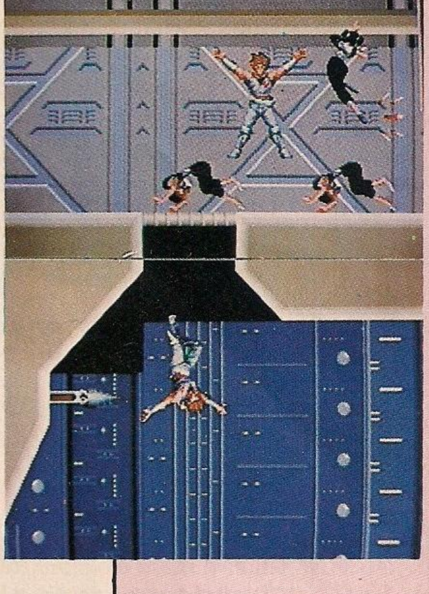
Finalmente, Strider atinge o QG Inimigo. Cuidado para escalar pelas instalações. E, no local da foto, passe rapidamente, agachando. Strider escapa dos tiros de metralhadora que vêm do alto. Atenção, pois aqui a gravidade vai se inverter novamente. Salte para a primeira entrada, que você vê na foto. Lá dentro, enfrente as poderosas mulheres-ninja: seja rápido na espada e não dê chance de elas atacarem. Mais adiante, passe bem atento pelas lanças.

Strider atinge de novo o controlador de gravidade. Você o destrói exatamente como o anterior: basta acertar seguidas espadadas enquanto estiver na sua órbita. A seguir, mais um canhão laser para ser destruído. E, novamente, um local "esperto" para ficar acertando espadadas. Veja na foto. Prossiga com cuidado para escapar dos robôs que atacam de surpresa logo após o canhão.

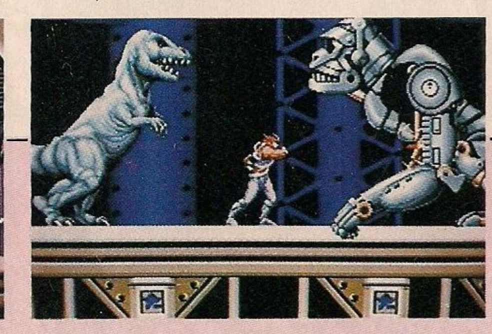
Strider será atacado por um dinossauro e um robô idêntico ao da segunda fase. E, para derrotá-los, só na habilidade: Vire-se de um lado para outro, rapidamente, acertando espadadas. Fique esperto com as investidas do robô. Strider enfrenta novamente o monstro da quarta fase. Só que aqui não há a "manha" do cipó. Quando ele atacar com os ferrões, salte e acerte rapidamente sua cabeça. Finalmente, o monstro da primeira fase. E, aqui, há um segredo: não o destrua; apenas suba em suas costas para pegar uma carona; ele o levará direto para o inimigo final. Mas atenção, pois o monstro tentará a todo custo te derrubar. Escape saltando sobre suas costas para mudar de posição. Chegando ao local correto, destrua-o com espadadas. Veja como, na foto.

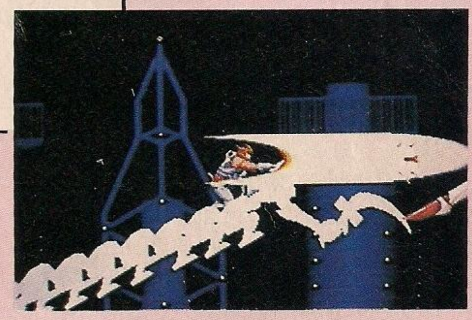










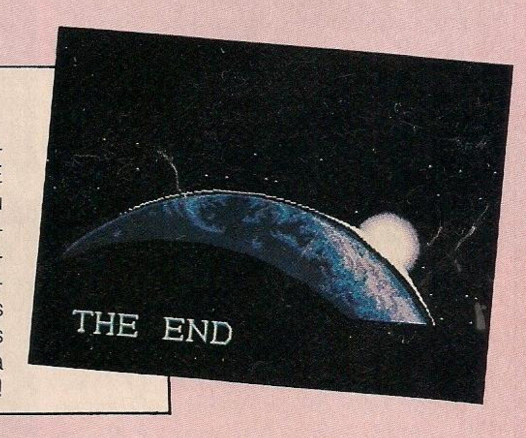



FOTOS: DAUMER GIULI

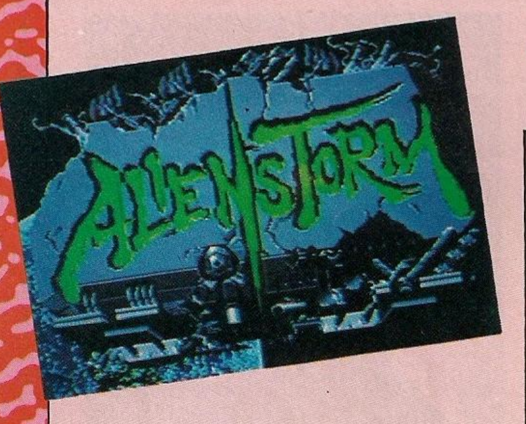


Inimigo final

O próximo passo é escalar a plataforma até o local indicado pela foto. É a posição mais segura para acertar seu arquiinimigo. Só que o local não é invulnerável. Embora isso não seja comum, se você tiver bastante energia será fácil derrotá-lo. Se não, escape das suas investidas com cambalhotas, mas volte sempre ao mesmo local para acertá-lo. Pronto, você salvou a Terra!



ALIEN STORM



MENU
TIPO: Aventura / Luta
FABRICANTE: Sega (Tec Toy)
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: 8
JOGADORES: 2 simultâneos



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS



CLASSIFICAÇÃO

A Terra está sendo novamente invadida por criaturas monstruosas e violentas. Só que desta vez apenas três bravos guerreiros — um homem, uma mulher ou um robô — podem salvar o planeta. Cada um possui uma arma especial de ataque e você deve conhecê-los para optar com qual deles deseja lutar. Alien Storm pode ser jogado por dois jogadores simultaneamente, e assim fica bem mais fácil. Mãos à obra, porque o tempo é curto, o planeta corre perigo e você ainda tem de enfrentar a nave-mãe, que é o cérebro da operação.

Comandos

Direcional - movimentos do herói em todas as direções
Botão A - dispara a arma
Botão B - para rolar pela tela
Botão C - ataque especial - convoca um aliado, que destrói os inimigos da tela.
Acionando **Botão B** e logo depois **A** - ataque rolando
Dois toques no **Direcional** para os lados - para correr
Dois toques no **Direcional** para os lados seguido do **Botão B** - cambalhota. No meio do salto, o **Botão A** dispara a arma.

Conheça os ataques especiais

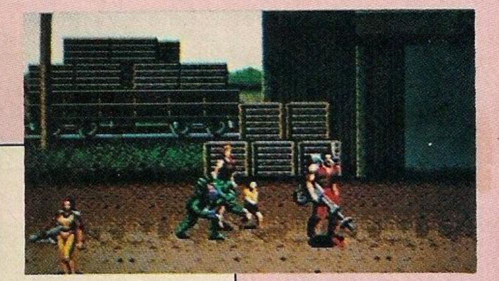
Garoto - um avião dá um rasante metralhando os inimigos
Garota - uma ogiva se abre e os inimigos são derrotados
Robô - o corpo do robô explode e arrasa com os adversários

Missão 1 — Expel the Aliens

Os dois guerreiros iniciam a luta nas ruas. Não pare de atirar nos inimigos e muito cuidado com suas investidas. Apanhe todos os E que aparecem quando os inimigos são derrotados: eles significam mais energia. Os inimigos verdes vão dar trabalho. Cuidado porque eles soltam fogo pela boca. Entretanto, são os mais fáceis de serem destruídos. Dois tiros bastam.

Dentro do armazém, o ponto de vista muda: você vê os inimigos de frente, como se a tela fosse o seu guerreiro. O direcional movimenta sua mira pela tela. Seja rápido e acerte tudo o que puder — nas caixas existe energia (símbolo com o E) e vida (life, a malinha com a cruz), e os inimigos não podem atingir a tela com suas bombas.

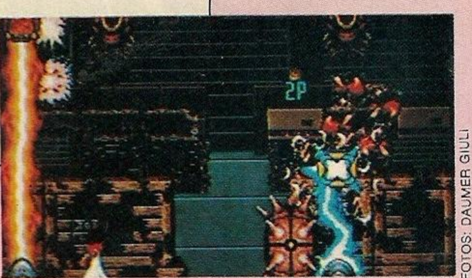












FOTOS: DAUMER GIULI





Missão 2 — Save the People

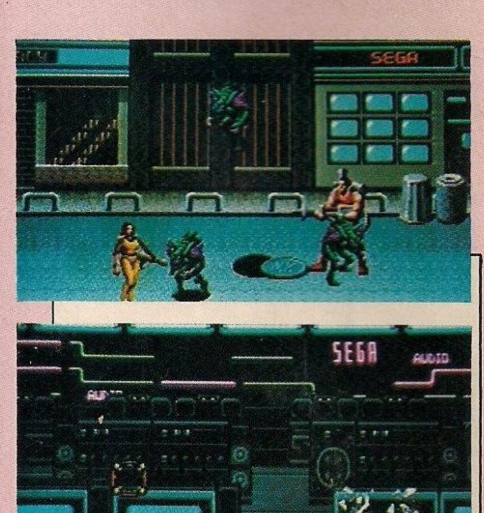
As casas da cidade já estão sendo destruídas pelos alienígenas e a luta



continua. Ataque os inimigos alternando tiros e golpes para não gastar muita energia. Atenção: agora até as latas de lixo se transformam em monstros. Atire para acabar com elas. Se preciso use o ataque especial.

O inimigo agora é um enorme alienígena tipo escorpião. Espere seus tiros, que saem de sua cauda ou de sua boca, aproxime-se, atire e fuja. Repita a tática até derrotá-lo. Quando ele se aproximar demais, tentando encurralar o seu guerreiro no canto da tela, passe por cima dele com a cambalhota e tiro, e continue a operação pelo outro lado.

Na segunda parte desta missão a tela se move sozinha e em altíssima velocidade. Fique atento nos inimigos e atire quando necessário. Se não, tente saltá-los. Esta é a única dica para esta parte, além de muita habilidade e treino.

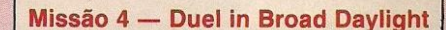






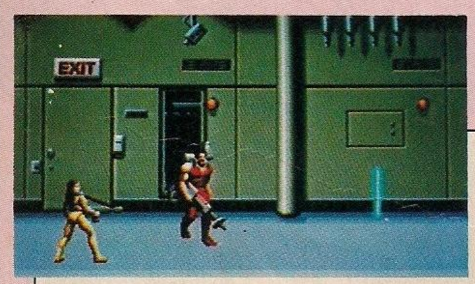
Missão 3 — Alien's Nest

Os guerreiros continuam a batalha na rua e as libélulas alienígenas são as primeiras a atacá-los. Atire para se livrar das monstras. Se a sua energia estiver baixa, use os golpes. Os inimigos que se escondem nas latas de lixo voltam a atacar. No segundo estágio, dentro de um supermercado, o ponto de vista volta a ser o dos guerreiros. Atire nos adversários posicionando a mira e pegue os itens de energia e vida atirando nas prateleiras.



Missão 4 — Duel in Broad Daylight

Na avenida principal a luta continua. Os primeiros inimigos você já conhece, são os alienígenas que tentarão engolir seu guerreiro. Destrua-os alternando tiros e golpes. Mais adiante, monstrinhos verdes sairão do bueiro: fogo neles. Na segunda fase os guerreiros invadem uma loja de equipamentos eletrônicos. Novamente o ponto de vista é do observador. Seja rápido e elimine todos os monstros. Acertando as TVs e os "systems" de som das prateleiras (que pena!) você consegue mais energia e "life"





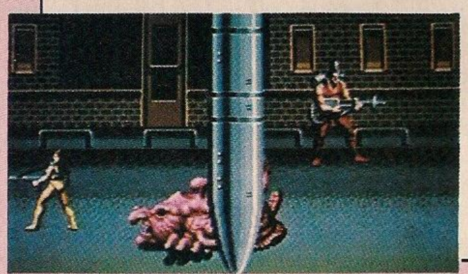
FOTOS: DAUMER GIULI

Missão 5 — Save the Laboratory

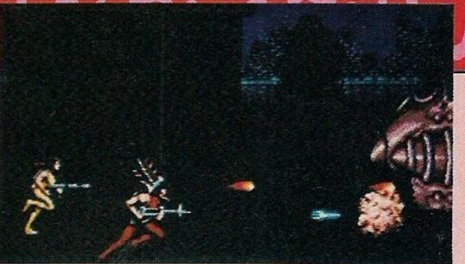
Os guerreiros conseguem invadir o laboratório experimental dos alienígenas, onde eles desenvolvem biocriaturas. Não fique embaixo dos canhões laser para não ser atingido. No segundo estágio, os guerreiros entram na sala vital, onde são criados os cérebros dos novos monstrinhos. Mais uma vez as miras estarão esperando pelos heróis. Seja rápido no tiro, pois desta vez os inimigos são muitos. Procure acertá-los logo que aparecerem à sua frente, não dando tempo para que eles joguem suas bombas na tela (em você).

ALIEN STORM







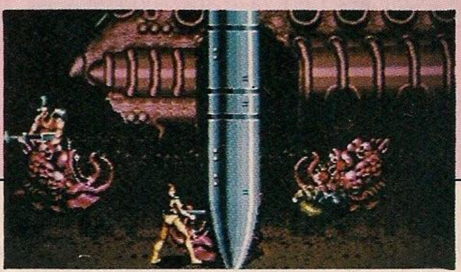


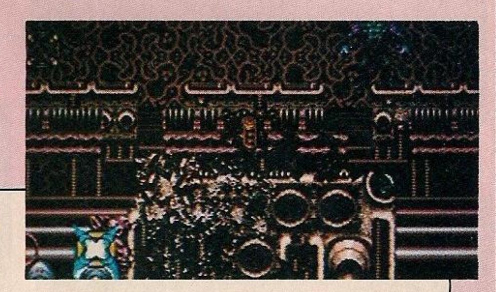
Missão 6 — Night Crawler

Embaixo da ponte do Brooklin em Nova York, os guerreiros têm de enfrentar os monstrinhos verdes e também libertar reféns. Use os tiros. O alienígena tipo escorpião volta mais uma vez. Acerte-o usando a mesma estratégia de esperar seus tiros e atacar até enfraquecê-lo. Então use o ataque especial.

Ele conta com reforços. Agora desce do alto da tela um outro alienígena, com vários olhos e trombas atiradoras. Mantenha-se a distância enquanto ele estiver atirando, desviando de suas investidas. Quando der uma "brecha", aproxime-se e atire. Vencendo-o, você consegue seis tanques de energia. Pegue-os rapidamente. Agora em cima da ponte, fique esperto porque a fase é de velocidade e a tela anda muito rápido. Atire nos inimigos e procure ficar sempre no canto esquerdo da tela. Cuidado com as bombas que aparecem na foto. Pule-as, pois não adianta atirar. Você deve destruir a nave inimiga que ataca pelo lado direito da tela. Acerte-a sempre.







Missão 7 — Destroy the U.F.O.

Os guerreiros conseguiram derrubar a nave, mas não a destruíram totalmente. Soldados alienígenas verdes saem de dentro dela bem nervosos e dispostos a tudo. Fogo neles. Cuidado com os monstros marrons: eles gostam de comer seres humanos. Alterne golpes e tiros para destruí-los. Se a coisa ficar feia, apele para o ataque especial. Agora dentro da nave, você ganha novamente uma mira. Atire e acerte todos os inimigos.



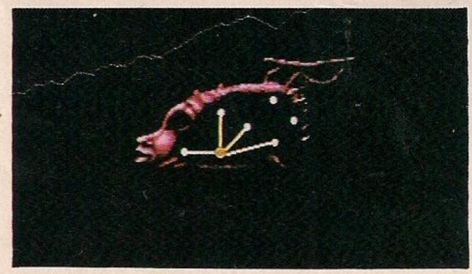
Missão 8 — Final Battle

Os guerreiros são engolidos pelo chefe dos alienígenas e devem lutar para destruir seu cérebro. Mas antes têm de enfrentar os velhos e tradicionais inimigos. Use as mesmas estratégias, alternando golpes e tiros. Você pode usar também o ataque especial, quando a coisa ficar feia.

O problema é que o caminho até o cérebro é um labirinto. Os guerreiros devem entrar nas portas certas para chegar ao seu objetivo. A seqüência de portas deve ser descoberta por tentativa e erro, pois a seqüência muda a cada nova jogada. Há um mapa para ajudar, mas ele só aparece depois que você completar todos os estágios da fase.

Chegando ao cérebro, o ponto de vista volta a ser o dos guerreiros. Acerte todos os inimigos usando habilidade. Não esqueça também de atingir o cérebro nos intervalos dos ataques. Com dois jogadores a tarefa é mais fácil. Enquanto um acerta o cérebro, o outro destrói os inimigos. Em todo o caso, a única dica aqui é a habilidade. Treine bastante e acabe com a "festa" dos alienígenas!









FOTOS: DAUMER GIULI





FOTOS: DAUMER GILLI

SONIC THE HEDGEHOG

MENU
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Sega
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 6
JOGADORES: 1

DIFICULDADE	GRÁFICOS	MUSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
6	7	6	7

Sonic, o porco-espinho mais rápido desta galáxia, está chegando agora na versão para Master System. Nesta aventura o herói deve salvar os animais de seu planeta, que foram transformados em robôs pelo Dr. Eggman. Sonic só vai sossegar quando conseguir expulsar todos os invasores. Durante o jogo, o herói ainda pode recolher anéis. Conseguindo juntar entre 50 e 99 anéis a cada fase, Sonic terá a chance de entrar num estágio de bônus. Com mais de 100 anéis, o porco-espinho ganha uma vida direto.

Comandos
Direcional - movimentos do herói
Direcional para baixo quando Sonic corre - "spin" attack
Botões 1 ou **2** - saltos



Primeira fase — Green Hill

Sonic começa sua missão de tentar salvar os amigos transformados em robôs. Não esqueça de ir apanhando os anéis e os itens durante o caminho. Pule na árvore e o porco-espinho conseguirá uma vida extra. Use as plataformas para conseguir passar pelos espinhos sem se machucar. No estágio 1-2, as molas vão servir para dar impulso ao herói. Acompanhe agora o caminho para que Sonic encontre sua primeira esmeralda. No final do jogo, cada esmeralda aumenta 2.000 pontos no marcador.

No segundo abismo da fase 1-3, mais uma vida espera pelo herói. Sonic encontra Dr. Eggman pela primeira vez. O inimigo está a bordo de uma nave. Espere no canto esquerdo da tela o cientista andar de um lado para o outro duas vezes e descer. Comece então a pular para atacá-lo. Quando dr. Eggman baixar, continue acertando-o e corra para o outro lado para não ser esmagado. Repita a ação até liquidá-lo.



Truques

Sonic deve pegar nos computadores os itens que o ajudarão:





Sonic: uma vida



Estrelas: invencibilidade



Escudo: protetor para os anéis

Anéis: pontos



Supervelocidade: Sonic quebra a barreira do som



Seta: se perder uma vida, você recomeça o jogo do lugar onde está a seta e não do começo da fase

Fase de Bônus

Sonic pode agora encher seu estoque de anéis. O herói deve ficar pulando nas molas e evitar os rebatedores. Procure o **Continue** que está escondido em todas as fases de bônus, mas fique ligado no relógio. Se o tempo acabar antes de o porco-espinho chegar ao final da fase, o herói perde o prêmio. Em alguns estágios de bônus ainda é possível encontrar uma vida.

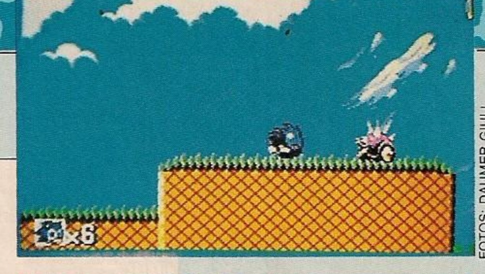


SONIC THE HEDGEHOG

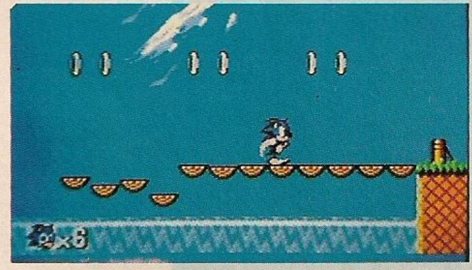
Segunda fase — Bridge

Para acabar com o robô-espinho, use o ataque giratório pelo chão (corra e aperte o **Direcional** para baixo). Tome bastante cuidado com as molas nesta fase, elas podem fazer Sonic cair nos abismos. Fique esperto nas pontes retas: elas despencam. O segredo para passar por elas é andar rápido. Dando um pulo bem alto na segunda balança, o porco-espinho encontra mais uma vida. Andando para direita, Sonic acha agora outra esmeralda. Para apanhá-la, o herói deve ir até a primeira tora de madeira da ponte e esperar que ela caia, para pular e alcançar a jóia.

Agora no estágio 2-2, a tela anda sozinha. Por isso é bom não vacilar. Pule os abismos e aproveite para acertar os peixes. Andando para a esquerda, já no início do estágio 2-3, Sonic consegue encontrar mais uma vida. Dr. Eggman volta a atacar. Desta vez, o inimigo sai das águas com um mini-submarino. Fique abaixado para se proteger dos tiros do cientista e dê saltos na sua cabeça para destruí-lo. Cuidado porque o inimigo aparece dos dois lados.



FOTOS: DAUMER GIULI











Terceira fase — Jungle

Agora na selva, cuidado com os tiros dos caranguejos vermelhos e com os abismos. Sonic tem dificuldades para passar pelas cachoeiras: a correnteza tenta arrastá-lo.

Na segunda cachoeira com plataformas móveis, Sonic deve pisar na primeira plataforma e descer até bem perto da água. Salte então para esquerda e caia no vão. O porco-espinho agora deve pegar carona com o toco de madeira para chegar até a esmeralda. Continue andando para a direita em cima do tronco, até o herói pisar em terra firme novamente.

Mais uma surpresinha no estágio 3-2: Sonic não pode voltar porque a tela simplesmente trava. Portanto, agora o caminho escolhido é o definitivo. Cuidado para não dar cabeçadas nos espinhos. O herói encontra mais uma vida no alto da cachoeira. Salte com cuidado para não ser pego pela mola que está atrás dela. A saída está no canto esquerdo da tela.

Antes de enfrentar Dr. Eggman (3-3), Sonic pode pegar mais uma vida que está embaixo da água. Suba os cipós e o inimigo virá ao seu encontro. Fique na ponta esquerda do cipó e quando o cientista estiver em cima do herói salte e acerte-o. Dr. Eggman fica nervoso e começa a soltar bombas, que ficam andando de um lado ao outro do cipó. O inimigo não pára de atacar. Acerte-o sempre do lado esquerdo e evite as bombas, que podem ser fatais.



Quarta fase — Labyrinth

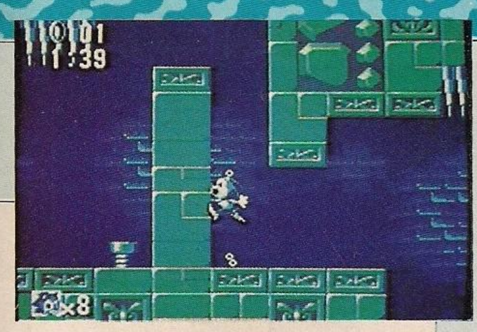
Quando Sonic estiver dentro da água (4-1), atenção para não ser pego de surpresa pelas plataformas que sobem e podem fazer com que o herói seja perfurado pelos espinhos. Toda vez que Sonic estiver embaixo d'água, o ar pode lhe faltar. Acompanhe o nível de oxigênio do herói através do número que fica em cima dele — o número só aparece quando faltarem apenas 5 segundos para Sonic se afogar. Pegue a bolinha mais próxima para aguentar por mais um tempo ou dê um "pulinho" fora da água. A saída do labirinto está do lado esquerdo.

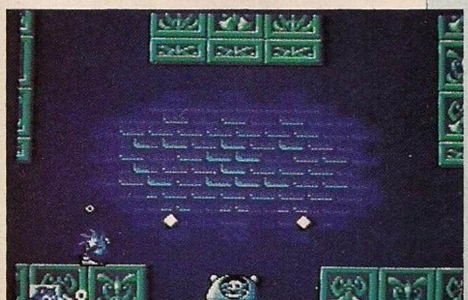
Não esqueça de apanhar a invenci-





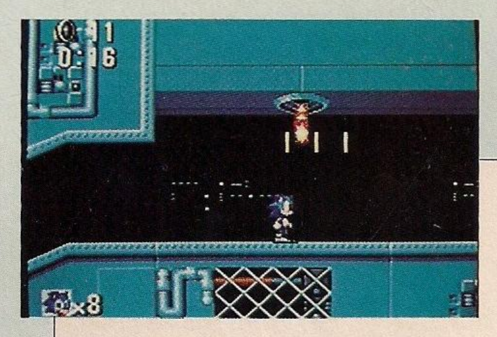






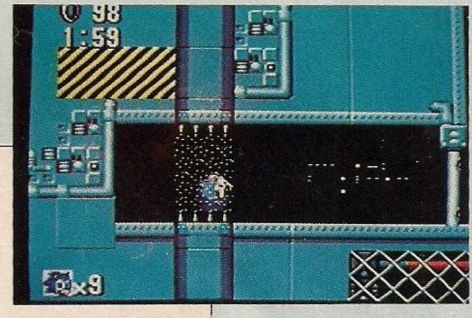
bilidade, já no final do estágio 4-2. Pule então na água e vá subindo pelo lado direito. Mais uma esmeralda se esconde na frente nos espinhos. Pegue-a sem receios. Você está invencível lembra?

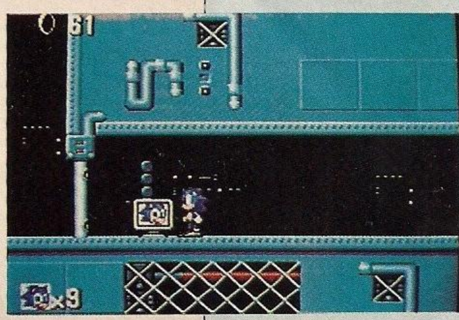
Uma outra vida espera por Sonic antes de o herói enfrentar Eggman. O inimigo desta vez surge dentro da água, mas Sonic não tem mais problemas com o oxigênio. Fique abaixado para escapar dos tiros do adversário quando ele estiver no meio da tela. Evite atacá-lo nesta posição. Dr. Eggman agora vem por cima: pule para acabar com ele, mas muito cuidado com seus mísseis teleguiados. Salte de um lado ao outro para tentar se sair melhor.



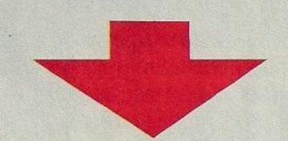
Quinta fase — Scrap Brain

Agora numa usina, Sonic deve tomar cuidado com as chamas que saem do teto. Apanhe mais uma vida na esteira rolante. O herói chega a um pequeno labirinto. Para conseguir apanhar mais uma vida, desça a primeira e a segunda rampas e caia no vão a direita. Vire então a esquerda e entre no teletransportador. Pronto, aí está a vida. Já no estágio 5-3 vá entrando em todas as portas para tentar encontrar o inimigo. Aproveite para pegar mais uma vida no caminho. Dr. Eggman foge do herói.







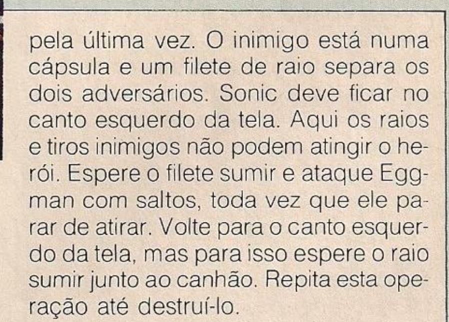




Sexta fase — Sky Base

Na usina hidroelétrica, Sonic tem de ficar atento aos raios e tiros de canhão. O herói chega então a um dirigível. Salte do lado esquerdo e uma plataforma levará o porco-espinho, sem que ele precise enfrentar adversários. Sonic encontra mais uma esmeralda.

O herói vai ao encontro de Eggman pela última vez. O inimigo está numa cápsula e um filete de raio separa os dois adversários. Sonic deve ficar no canto esquerdo da tela. Aqui os raios e tiros inimigos não podem atingir o herói. Espere o filete sumir e ataque Eggman com saltos, toda vez que ele parar de atirar. Volte para o canto esquerdo da tela, mas para isso espere o raio sumir junto ao canhão. Repita esta operação até destruí-lo.











FOTOS: DAUMER GIULI

FORGOTTEN WORLDS

Naves militares espaciais carregadas de inimigos cruéis invadiram a Terra. Bombas, mísseis e o fogo de canhões e metralhadoras caíram sobre o planeta. Os humanos foram obrigados a se render, mas um pequeno grupo de valentes conseguiu escapar. Criaram seus filhos num lugar secreto e os treinaram para ser guerreiros. Você é um desses guerreiros: sua missão é livrar o planeta — que se tornou o Mundo do Pó — e devolver seu nome original (Terra). Seu único descanso será na loja, onde você se reabastece de munição e repõe sua energia. A moeda corrente no mundo "do crime" é o Zenny — as bolas azuis, que podem ser apanhadas quando os inimigos são destruídos. Com ela é possível comprar itens na loja. As moedas pequenas valem 500 Zennies e as grandes 1.000 Zennies. Boa sorte!



MENU

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy (Capcom)
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 5
JOGADORES: 1

Comandos

Direcional - movimentos do guerreiro e seleção de itens na loja
Botão 1 - move o satélite atirador no sentido anti-horário
Botão 2 - move o satélite atirador no sentido horário
Botão 1 e **2** - destrói todos os inimigos pequenos que estão na tela

Itens

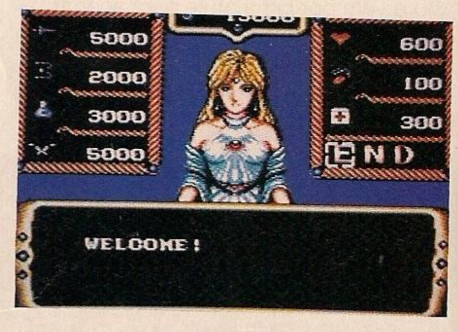
Não se esqueça de ir apanhando o máximo de moedas (bolas azuis) durante o caminho. Com elas você pode comprar os itens nas lojas. Estes são os essenciais.

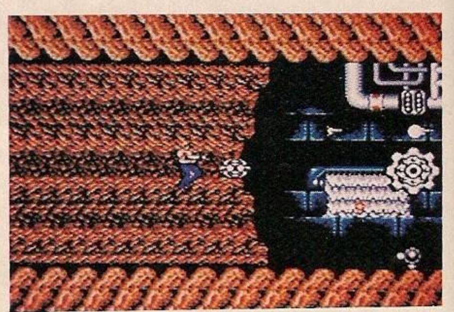
Míssel de Rastreamento Automático - descobre o alvo e o destrói automaticamente. Valor: 5.000 Zennies
Poção da Vida - Poderoso tônico que o fará voltar à vida. Valor: de 3.000 a 10.000 Zennies
Kit de Energia (Coração) - aumenta a energia até seu nível máximo. Valor: de 600 a 5.000 Zennies
Pedra Voadora - aumenta a velocidade. Valor: 100 Zennies
Tratamento - restaura sua energia. Valor: de 300 a 10.000 Zennies
Reforçador - aumenta a potência de seus disparos. Valor: 10.000 Zennies
Queimador - lança-chamas mortal. Valor: 20.000 Zennies
Canhão Vulcânico - uma das armas mais poderosas. Valor: 50.000 Zennies
Super-Reforçador - dá aos disparos o máximo poder de destruição. Valor: 30.000 Zennies
Pedra d'água - aumenta a velocidade na água. Valor: 300 Zennies
Laser 4Γ - dispara dois tiros para frente e dois tiros para trás. Valor: 30.000 Zennies
Bola de Fogo - arma mais poderosa. Valor: 99.900 Zennies

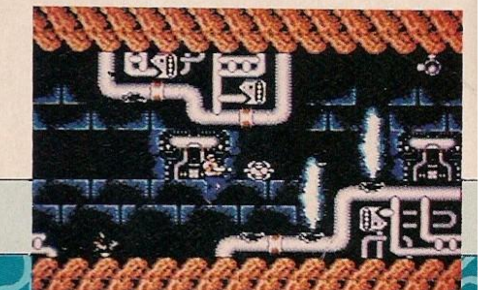
Primeira fase
Metrópolis

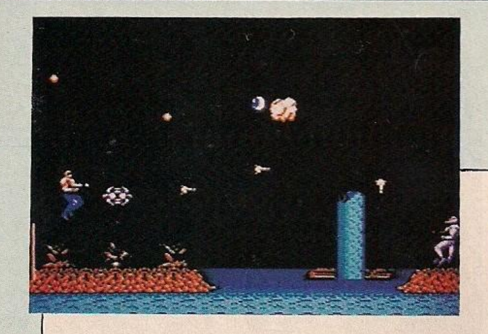
O planeta está completamente dominado pelos inimigos. Atire para se defender e não esqueça de ir apanhando os Zennies (bolas azuis). Fique ligado nos inimigos que aparecem por trás e na aranha robotizada. Para acabar com a monstra, gire o satélite e aponte-o para baixo (**Botão 1** ou **2**). O guerreiro encontra a loja pela primeira vez. Entre e compre o míssel de rastreamento automático, a poção da vida, o tratamento, a pedra voadora e o coração. Se você tiver dinheiro, é claro! Agora com o míssel em seu poder, as coisas se tornam mais fáceis. Continue destruindo os inimigos e apanhando as "moedas". Quando você alcançar as engrenagens, atire: dentro delas há mais dinheiro. Aqui fique esperto com a água que sai dos canos. Ela tira energia do herói. Destrua as colunas tipo espiga de milho para conseguir continuar e chegar ao inimigo: o Paramecium, um monte de lixo que solta gases incendiários. Fique na parte de baixo da tela e não pare de atirar na boca do monstro. Fique sempre nesta posição, assim você não pode ser atingido. Quando o lixo parar de se mexer, corra para o canto esquerdo da tela. Este é mais um local seguro.



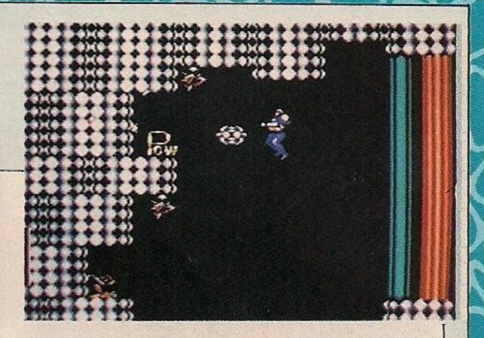






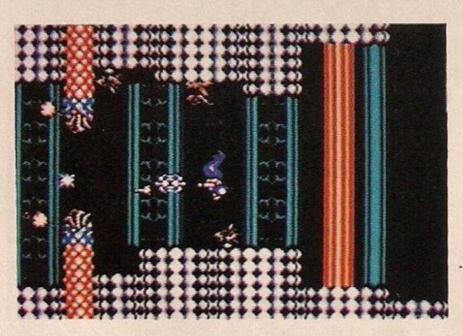


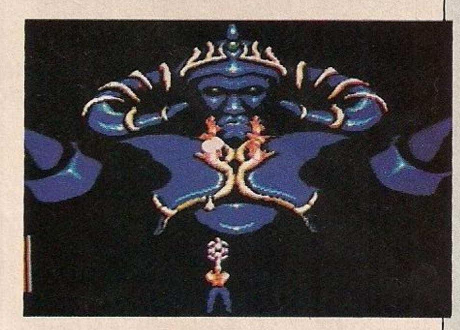


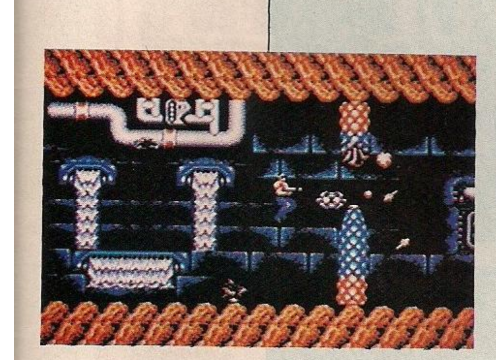


Segunda fase
O Porto Maldito

Agora o guerreiro tem de lutar embaixo das ruínas de uma antiga ponte. Continue atirando e apanhando moedas. Mais uma vez o herói chega até a loja. Compre agora, se possível, o tratamento, o reforçador e a poção da vida. Fique esperto para não ser pego de surpresa pela moréia gigante que sai das águas. Ela não pode ser destruída. O guerreiro chega até uma fortaleza. Aqui todo o cuidado é pouco com as armas laser. Atire para destruí-las. Não esqueça de apanhar o POW, no canto esquerdo da tela: com ele o herói recupera toda sua energia. O inimigo da fase é o Senhor da Guerra. Escape da mão do monstro que insiste em aparecer nos dois lados da tela alternadamente. Fique bem embaixo dos olhos dele e não pare de atirar mesmo quando as lágrimas de fogo estiverem caindo. Mude de olho toda vez que a mão vier. Mas seja rápido para não ser apanhado.

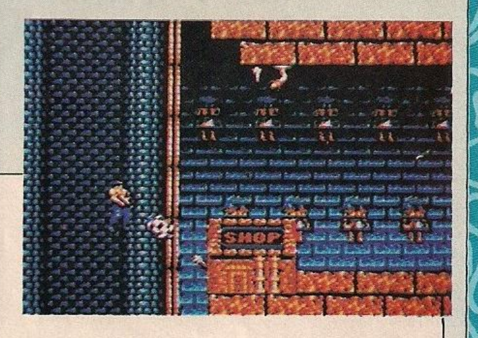








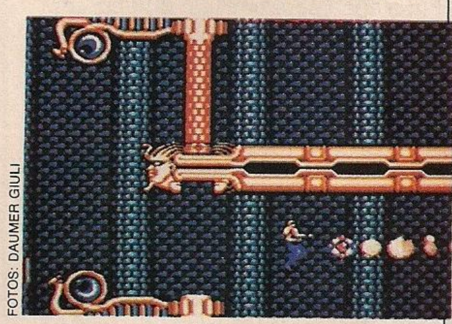


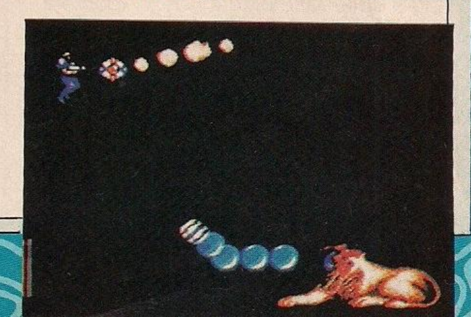


Terceira fase
A Pirâmide do Terror

O guerreiro está agora nos corredores de pedras e os soldados de Rah, o Czar do Sol, vão dar trabalho. Continue atirando e girando para liquidá-los. Quando aparecer a primeira cabeça de esfinge siga pelo caminho de cima para apanhar mais dinheiro. A loja aparece novamente. Compre agora o queimador, o coração e o tratamento. A segunda cabeça de esfinge vai aparecer, vá pelo caminho de baixo. Cuidado agora com as cabeças de caveira. Continue girando para se defender. A esfinge é o inimigo desta fase. Atire antes mesmo de ela aparecer no canto direito da tela. Conforme ela for surgindo recue na mesma velocidade e não esqueça de ir atirando sempre. A cabeça da adversária então se desprende. Dispare agora no corpo da esfinge, mas tome cuidado com a enorme centopéia, com um olho no pescoço, que sai de dentro dela. Para acabar com a monstra, vá para o alto da tela atraindo-a. Espere até que a centopéia chegue perto do guerreiro e atire na bola azul que está no corpo da esfinge. Repita a ação até liquidar a monstra.

FOTOS: DAUMER GIULI





FORGOTTEN WORLDS


FOTOS: DAUMER GIULI



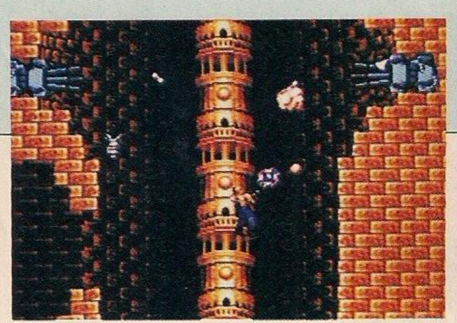


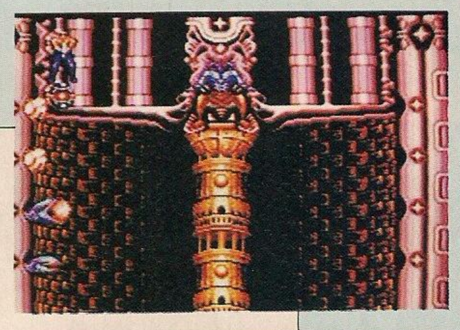
Quarta fase
O Fundo do Oceano

Agora nas ruínas de um antigo palácio, o guerreiro é atacado por homens-rãs armados e medusas venenosas. Dispare chamas de fogo para acabar com eles. Atire no local da foto: uma armadura, que tem o poder de proteger o herói contra cinco ataques inimigos, surgirá. O guerreiro encontra mais uma loja no seu caminho. Compre agora o canhão vulcânico, o reforçador, o coração, a pedra d'água e mais uma vez o tratamento. Destrua os olhos que estão no fundo do túnel. Dentro deles se escondem baús de dinheiro. O inimigo agora é um enorme caranguejo, que se arrasta. Atire e destrua primeiro a garra direita do inimigo. Mas cuidado, ele joga as garras em cima do guerreiro para tentar liquidá-lo. Depois destrua a garra da esquerda. Fique sempre no canto direito da tela e atire sem parar. O caranguejo não consegue atingir o herói nesta posição. Muito cuidado também com os camarões que o adversário solta e com a bola atiradora que sai de seu olho. Atire neste olho, que está no centro do caranguejo, sem parar.









Quinta fase
O Mundo Cósmico

O guerreiro terá de lutar agora no alto das nuvens. Atire na primeira estátua e aparecerá um item que faz com que o herói recupere toda sua energia. Cuidado com as estátuas que pulam e com o dragão que sai das nuvens. Atire para passar. Mais uma loja aparece no caminho do herói. Compre o laser 4D, o coração e o tratamento. O guerreiro chega então a Torre do Medo, onde está escondido o Tirano de Guerra, o último inimigo do game. Suba e vá destruindo os mísseis que as mãos mecânicas soltam. O guerreiro chega então a uma base de canhões. Aponte a arma para o alto e atire sem piedade. Mais uma loja: aproveite para comprar o tratamento, o protetor e a bola de fogo, que já devem estar chegando ao fim. Sem este último item é muito difícil destruir o inimigo da fase. Antes de enfrentar o chefão, o guerreiro tem de encarar os peixes assassinos. Destrua-os ficando no local da foto e atirando sem parar. Pronto, o guerreiro encontra agora o Tirano de Guerra. Atire para o alto com a arma de fogo, mas muito cuidado com os laser que ele solta. Circule por toda tela para escapar. Pronto, o guerreiro conseguiu expulsar os extraterrestres do planeta e trazer novamente a paz de volta à Terra.





CITY GAME



SHINOBI

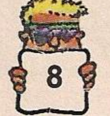


Comandos

Direcional - movimentos do herói
Botão 1 - espadadas
Botão 2 - saltos
START - para escolher entre os vários ninjas coloridos (ataques diferentes)

MENU

TIPO: Luta marcial
FABRICANTE: Sega (Tec Toy)
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: 5
JOGADORES: 1



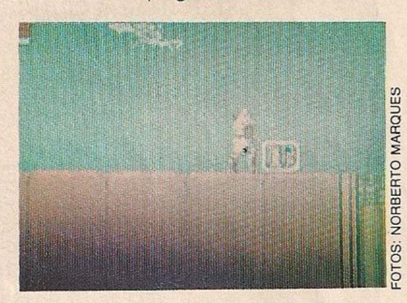


DIFICULDADE	GRÁFICOS	MUSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
8	9	7	8

Shinobi é mais uma sensacional aventura do grande mestre Ninja Joe Musachi, desta vez na tela do portátil Game Gear. Nesta aventura, que conta com excelentes gráficos, Joe luta contra o vilão Neo Zeed, seu arquiinimigo desde os tempos de "The Revenge of Shinobi", no console Mega Drive. E ação é o que não falta. Joe deve lutar com atenção, pois os inimigos são muitos e a ação é muito rápida. Vamos então às principais estratégias e "macetes" deste incrível game.

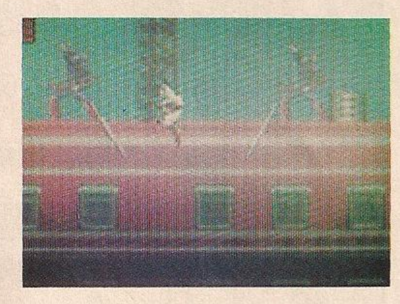
Primeira fase — Highway

A luta acontece na estrada, e Joe deve pular os caminhões, enfrentando inimigos. Sua missão nesta fase é salvar o ninja **pink** (rosa), que poderá se tornar um grande aliado no decorrer do jogo. Repare na vida sobre o caminhão. Não deixe de pegá-la.

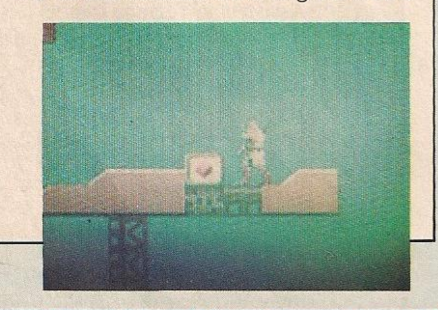


FOTOS: NORBERTO MARQUES

Para vencer estes dois inimigos, pule entre eles e use a mágica do ninja **red** (vermelho). Você poupa tempo e não corre riscos.

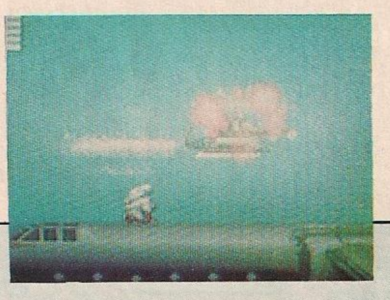


Você está no final da primeira fase. Mas não entre no local indicado pela seta. Continue seguindo para a direita. Você encontrará o item da foto, que aumenta seu medidor de energia em dois pontos — mesmo que ele esteja cheio. Legal, não? Agora é só voltar e sair da fase, normalmente.



Inimigo

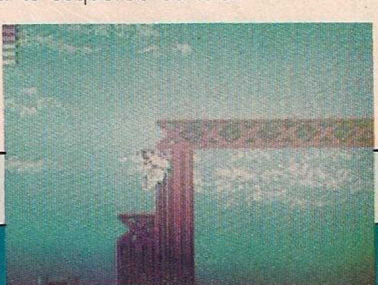
O inimigo da primeira fase é um terrível helicóptero. Mas é fácil derrotá-lo. Faça o seguinte: Ele atacará, no início, alternando os lados da tela. Fique no meio e acerte rápido, em qualquer lugar, sempre observando de que lado ele se aproxima. Atenção: ele nunca repete o ataque por mais de duas vezes do mesmo lado. Será preciso escapar também dos ninjas que escalam o corpo do avião e explodem. Basta saltar. Aproveite para atingir o helicóptero.

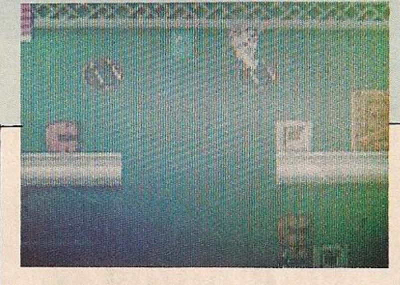




Segunda fase — Harbor

No cais, Joe pode ganhar uma importante magia, que destrói todos os inimigos da tela. Use o ninja **pink** — que pode se pendurar nas plataformas superiores mantendo-se apertado o botão de pulo — para pegar. Pendure-se na viga e ande até o local do baú, no canto esquerdo da tela.





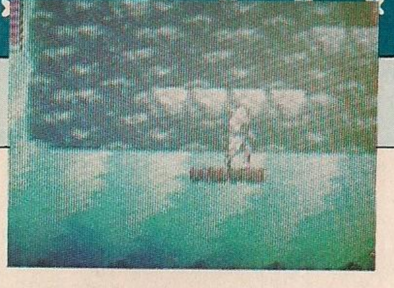
Mais adiante, outro importante aumento da quantidade total de energia. Siga pela viga no local da foto.

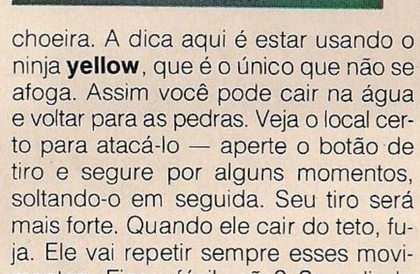
Inimigo

Joe agora encontra o inimigo da fase. Ele é um robô bastante esquisito... e agressivo. Para derrotá-lo, veja nas fotos a seqüência correta: primeiro pule no braço. Quando o robô recolher novamente seu braço, salte. Ele aparecerá novamente. Pule então na cabeça do inimigo. Ela vai abaixar. É hora de acertar o ninja **yellow** (amarelo) — que será seu aliado se você vencê-lo — com as bombas do ninja **pink**. Seja rápido.









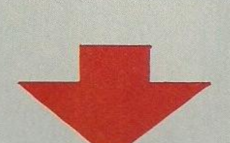
Terceira fase — Valley

Agora o herói deve se equilibrar nos troncos para atravessar o rio. Espere o próximo tronco aparecer, e só então pule. Senão, o banho é inevitável.

Dentro da caverna, Joe vai ter de quebrar paredes de pedra para conseguir passar.

Inimigo

A terrível luta acontece em uma cachoeira. A dica aqui é estar usando o ninja **yellow**, que é o único que não se afoga. Assim você pode cair na água e voltar para as pedras. Veja o local certo para atacá-lo — aperte o botão de tiro e segure por alguns momentos, soltando-o em seguida. Seu tiro será mais forte. Quando ele cair do teto, fuja. Ele vai repetir sempre esses movimentos. Ficou fácil, não? Seu aliado agora é o ninja **blue** (azul).





Quarta fase — Woodland

O ninja agora luta na selva. Use o ninja azul, que possui um gancho "esperto": você pode se pendurar nos galhos das árvores e prosseguir.

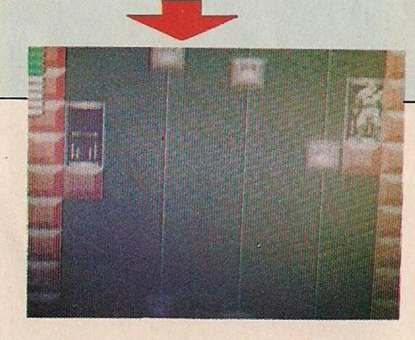
Mais adiante, logo que encontrar as duas árvores da foto, não deixe de subir e conquistar mais dois pontos de aumento na sua energia total. Será muito importante.



Inimigo

Joe deve enfrentar poderosas caras, que se transformarão em guerreiros ninja. Assim que aparecerem, elas vão dar um vôo rasante pela tela. Escape passando por baixo. Quando ela se transformar nos ninjas, acerte-os rapidamente com o gancho do seu amigo ninja azul. Eles não terão tempo de revidar, e você conseguirá a ajuda do ninja **green** (verde).





Quinta fase — Neo City

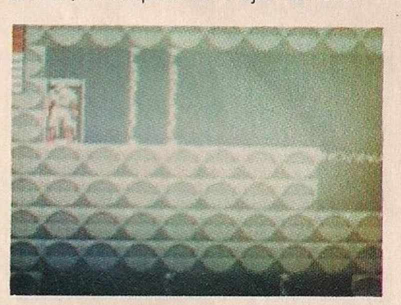
1 - Prepare-se para a batalha final. Nesta fase, você deverá trocar de ninja a todo momento. Comece com o ninja verde para atingir a porta da foto. Ele pode saltar bem mais alto, dando-se dois toques no botão de pulo.

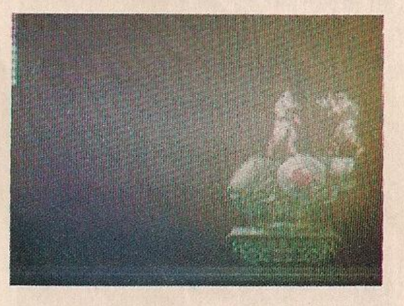
2 - A segunda porta na qual você deverá entrar só pode ser atingida com o ninja azul. Pendure-se nas vigas do teto para atingir a porta correta, indicada na foto.



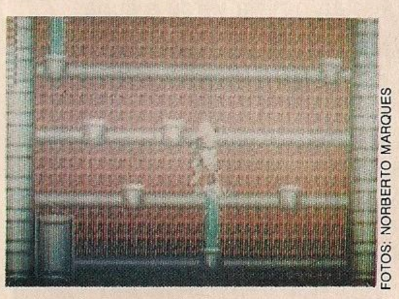
3 - Você sairá na porta superior desta foto. Desça para pegar a vida...

4 - ... e continue subindo, o máximo que der. A porta correta está no último andar, à esquerda. Veja na foto.





5 - Agora Joe deve enfrentar todos os inimigos novamente para conseguir abrir a porta onde se esconde Neo Zeed. As estratégias você já aprendeu, e o primeiro você vê na foto. Vá em frente.



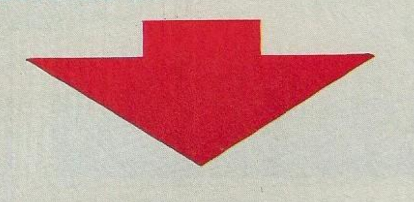
FOTOS: NORBERTO MARQUES

6 - Para escalar os chafarizes, use o ninja amarelo. Suba sempre.

7 - Use o ninja verde para saltar o abismo e alcançar a magia. Depois de pegá-la, use a mágica do ninja azul — que o transforma em furacão — para atingir a porta que está à esquerda. Veja na foto.



SHINOBI



8 - Agora ninjas azuis cairão do teto. Destrua-os com o ninja azul para atingir a porta de cima, mostrada na foto.



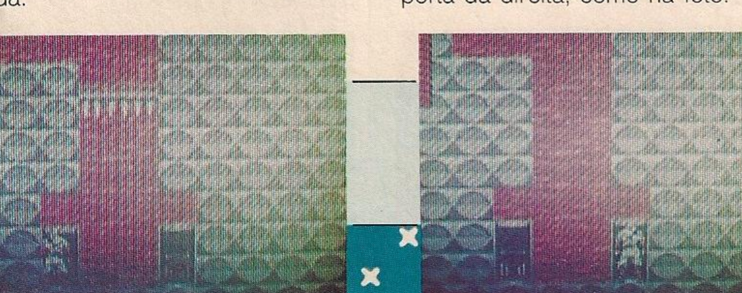


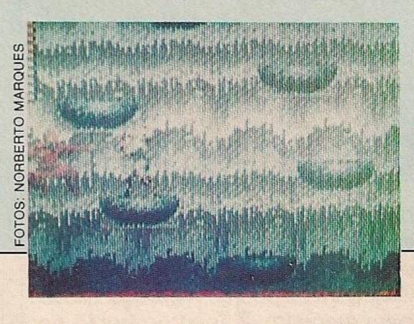
9 - Para quebrar os blocos desta tela, fique na posição da foto e use a mágica do terremoto com o ninja vermelho. Ele atingirá o andar de baixo e encontrará uma nova magia. Pegue-a, troque para o ninja verde e suba.



10 - Para atingir a porta, o jeito mais fácil é chegar perto da parede com o ninja azul e usar a mágica do furacão. Você atinge a porta do outro lado.

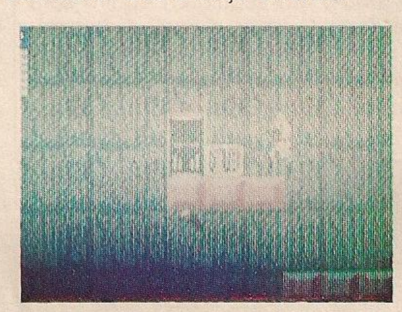
11 - Aqui, desça rápido para não ser esmagado, e entre na porta da esquerda.





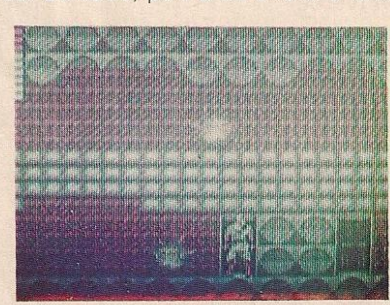
FOTOS: NORBERTO MARQUES

12 - Agora, chegou a vez do ninja da cachoeira. Use o ninja amarelo.



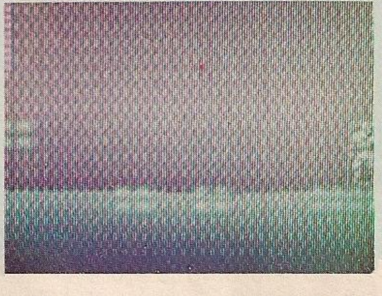
13 - Pendure-se nos pinos que aparecem na parede, indo pelo caminho mais alto possível. Você consegue uma vida e ainda atinge a porta certa.

14 - Para passar por este local, use o ninja rosa, pendure-se no teto e entre na porta da esquerda, para enfrentar o helicóptero inimigo da primeira fase. Cuidado, pois a da direita é falsa.



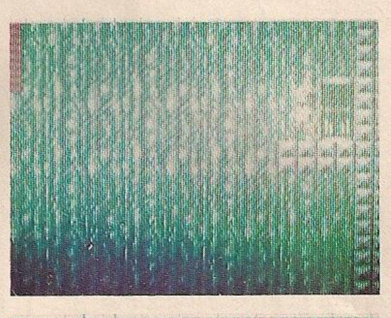


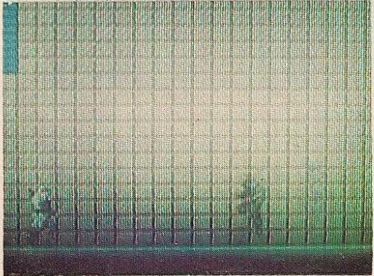
15 - O ninja sairá exatamente no mesmo local da legenda 9. Repita o mesmo caminho, mas desta vez entre na porta da direita, como na foto.



16 - Nesta sala, o nível do ácido vai subindo. Use a magia do ninja rosa para fazê-lo baixar. Salte com cuidado até a porta.

17 - Finalmente, a última porta. Mas ela só estará aberta se você seguiu o caminho corretamente. Entre nela e...

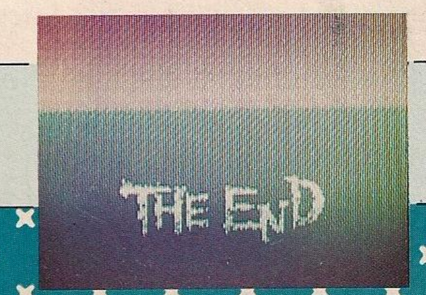


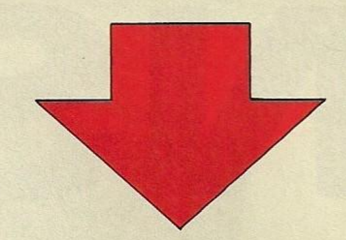


18 - ... a surpresa: o seu inimigo é um sósia. Use a espada do ninja vermelho para acertá-lo.

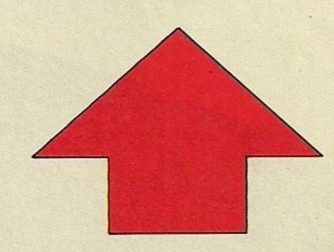
19 - Ele vai se transformar nesse monstro horrível aí da foto. Para vencê-lo, espere ele soltar o tiro rosa. Salte e se esconda perto das suas pernas, sem encostar nelas. Acerte então a cara do inimigo, fuja e repita a operação. Assim, Neo Zeed não terá chance!







Os leitores pediram, e o Atari está nesta edição. Aqui você pode conferir algumas dicas sensacionais enviadas por nossos leitores, e ainda uma game "chocante" para esse sistema de segunda geração. Participe. Não deixe de mandar sua dica. Ela poderá ser publicada.



PITFALL

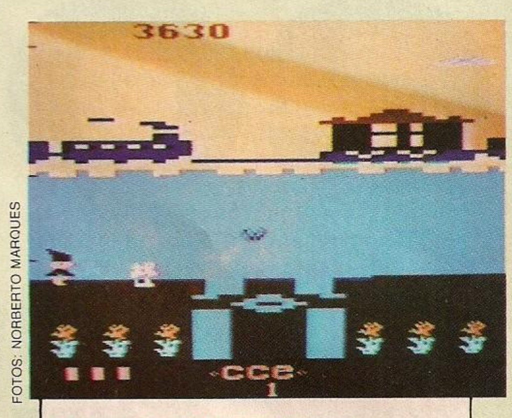
Quando aparecerem na tela várias escadas, desça a primeira e siga em frente. Pule então os escorpiões e suba a escada que aparece logo depois. Você chegará no final do jogo.

Ângelo R. Zanoti
São Paulo, SP

SEAQUEST

Não espere juntar seis mergulhadores para levá-los à superfície. Com apenas cinco, você deve se arriscar a subir: apesar de perder homenzinhos, você conseguirá recarregar sua energia e conseguirá repor seus mergulhadores rapidamente.

Edison R. A. Filho
Brasília - DF



FOTOS: NORBERTO MARQUES

BOBY IS GOING HOME

Para pular a ponte neste game, espere até que ela abra completamente e pule. Assim que você cair a ponte começará a fechar: assim você conseguirá cair sobre ela. Pule rapidamente para o outro lado.

Eduardo Luís Vieira
Indaiatuba, SP

ZAXXON

Passar pela barreira magnética neste jogo é fácil: após derrotar o robô, dispare sempre contra a barreira e ao mesmo tempo levante a altitude da sua nave. Quando os tiros pararem de bater na barreira e a ultrapassarem, chegou o momento da nave passar.

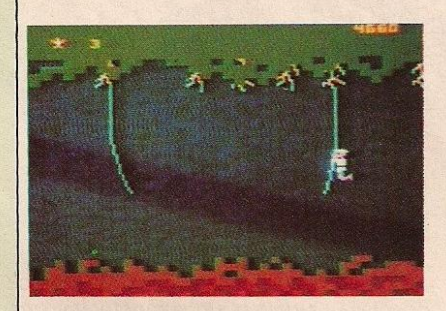
Henrique S. dos Santos Neto
Sabará, MG

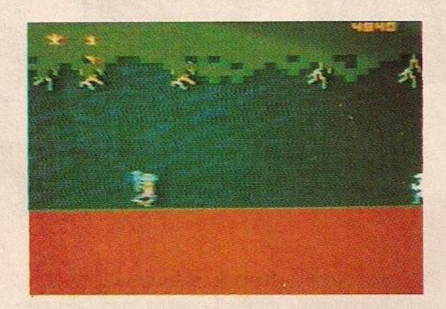
SUPER MAN

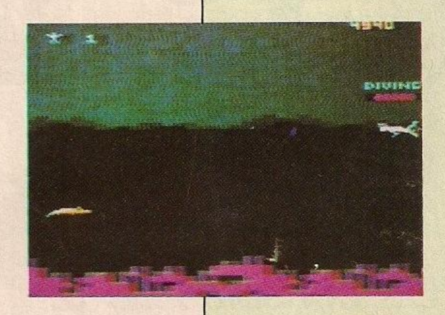
É possível acionar a Pause neste game. Basta apertar o botão no console e também a tecla Select. Para tirar a pausa, mova o Direcional.

Sandro B. Amorim
Uberlândia, MG

JUNGLE HUNT









CLASSIFICAÇÃO

Um herói bem ao estilo de Crocodilo Dundee está na selva e deverá enfrentar diversas situações perigosas. Saltar de cipós em movimento, nadar em rios infestados de crocodilos e pular sobre pedras que rolam são algumas destas situações, que o levarão a salvar sua namorada das garras de terríveis canibais.

Neste game, o que vale é estar atento. Na hora de pular os cipós, por exemplo, só pule para o seguinte quando ele balançar na direção do herói, do contrário ele cairá e perderá uma vida. As pedras também representam perigos: as pequenas deverão ser puladas, mas para passar pelas grandes, só se agachando (com o direcional para baixo). Há uma posição certa para isso, que é quando a pedra estiver no ponto mais alto do pulo.

Finalmente, quando o herói estiver nadando, é possível derrotar os crocodilos apertando-se o botão de tiro. Os que estiverem mais para o fundo valem mais pontos. Preste atenção no medidor de ar. Quando ele estiver acabando, retorne à tona para enchê-lo.

CONSOL

Saiba quem é quem



Os consoles de 3.ª geração trouxeram novo impulso ao mercado. Os jogos deixaram de ser repetitivos, passaram a ter história e maior riqueza de detalhes.

A Terra está sofrendo a invasão de terríveis alienígenas que desejam, a qualquer custo, conquistar o planeta e escravizar a população. No controle, o jogador movimenta os dedos sem parar, preocupado com cada inimigo. É uma batalha árdua, que pode ser travada sem sair de casa, e que acontece na tela e na imaginação de cada jogador. Para entrar nesta "warp zone" e passar da realidade para a fantasia, basta um aparelho de videogame, uma TV colorida e um bom jogo. Mas, dependendo do tipo do console, do sistema e até do estilo do jogo, a missão de salvar a Terra pode ser completamente diferente — tanto em detalhes gráficos como na trilha sonora e até na movimentação dos personagens.

O que determina essa diferença entre os consoles — e conseqüentemente, entre os jogos — é a tecnologia utilizada na sua fabricação. Como a moda dos videogames chegou para ficar, cada vez mais são produzidos novos sistemas, sempre mais sofisticados, acessórios e o mais importante: jogos incríveis, que transformam cada batalha em uma emoção diferente. E que também tornam a tarefa de escolher qual o tipo de console a comprar quase tão difícil como terminar um jogo.

De acordo com a tecnologia empregada e o grau de sofisticação, os consoles de videogame foram "classificados" em gerações. Hoje é possível encontrar no mercado desde consoles de segunda geração, cujo único representante é o Atari,



De acordo com a tecnologia empregada e o grau de sofisticação, os consoles de videogame foram divididos em gerações. Conheça todos os modelos de 2.ª a 5.ª geração e seus principais recursos.

até consoles considerados de quinta geração, devido à grande capacidade de memória que são capazes de processar. Conhecer cada sistema e os seus principais recursos é uma boa dica para não se arrepender depois.

Terceira geração: maioria

Com a chegada dos equipamentos de terceira geração, o mercado de videogame ganhou um novo impulso. Os jogos deixaram de ser repetitivos, passaram a ter história — o que garantiu a transposição dos heróis das telas de cinema para a telinha do seu TV — e maior riqueza de detalhes, além de trilha sonora com até três canais de som. E, exatamente por isso, logo se popularizaram, formando a grande maioria dos consoles vendidos em todo o mundo, inclusive no Brasil.

São três os consoles considerados de terceira geração: Nintendo Entertainment System (ou simplesmente NES), produzido pela Nintendo of America, Family Computer (Famicom), produzido pela Nintendo japonesa, e o Master System, da Sega, o único deles produzido no Brasil pela Tec Toy. Todos eles utilizam microprocessadores de 8 bits (o cérebro do videogame, responsável por toda a ação do game na tela), e têm recursos muito parecidos.

O Master System, produzido pela Sega no exterior e no Brasil pela Tec Toy, utiliza apenas os cartuchos produzidos especialmente para ele, não sendo, em hipótese alguma, compatível com o sistema Nintendo. Recentemente, a Tec Toy lançou o Master System II, cuja principal característica é já ter um jogo incorporado à memória. É o Alex Kidd In The Miracle World, um dos grandes sucessos da empresa. A primeira versão do Master System continha três jogos mais simples na memória: Hang On, Safari Hunt e Labirinto.

Os outros dois representantes da terceira geração, produzidos pela Nintendo, possuem algumas diferenças básicas. O Famicom (padrão japonês) utiliza cartuchos com 60 pinos, e ainda tem um pequeno microfone no controle 1, que serve para se acionar tiros com a voz — literalmente "disparando" gritos — em alguns jogos. Já o NES utiliza cartuchos maiores, de 72 pinos, e que são encaixados no interior do console, ficando protegidos por uma tampa. Os dois consoles são compatíveis entre si — os cartuchos japoneses podem ser utilizados no console americano com um adaptador especial, e vice-versa.

Embora a Nintendo já tenha eleito um representante oficial no Brasil — a empresa C. Itoh — por enquanto nenhum console é produzido aqui ou existe importação regular. Embora não haja confirmação, a C. Itoh deverá definir um parceiro comercial até o mês de junho deste ano, que iniciaria a comercialização dos consoles da Nintendo.

Entretanto, existe uma série de consoles chamados "compatíveis", de diversos fabricantes, capazes de utilizar os jogos produzidos para o sistema Nintendo. São eles o Bit System, da Dismac (cartuchos americanos de 72 pinos) e o Dynavision II, da Dynacom (cartucho japonês de 60 pinos), embora ambos não sejam mais produzidos; Dynavision III (cartuchos de 60 e 72 pinos no mesmo console), da Dynacom, Hi-Top Game, da Milmar (72 pinos), Phantom System, da Gradiente (72 pinos), Top Game VG 8000 (60 pinos) e VG 9000 (60 e 72 pinos no mesmo console), da CCE, e o Super Charger, da IBCI (60 pinos). As características técnicas destes consoles são idênticas às do sistema Nintendo, e a opção por qualquer um deles deve ser feita de acordo com os recursos oferecidos — turbo no controle ou não, facilidade de operação do controle ou até mesmo o preço.

Quarta geração

Apesar do enorme sucesso atingido pelos consoles de terceira geração da Nintendo e Sega, os gamemaníacos queriam mais. Sofisticar passou a ser a palavra de ordem. E, nesse sentido, surgiu, no Japão, o primeiro console a utilizar um processador de dados de 16 bits. Trata-se do console PC Engine, da NEC, que apesar de trabalhar com um processador central de 8 bits, já incorporava um processador de imagens (Picture Processing Unit ou PPU) ▶

de 16 bits. A NEC lançou uma versão semelhante e totalmente compatível nos Estados Unidos, chamada TurboGrafx-16, que também incorpora PPU de 16 bits.

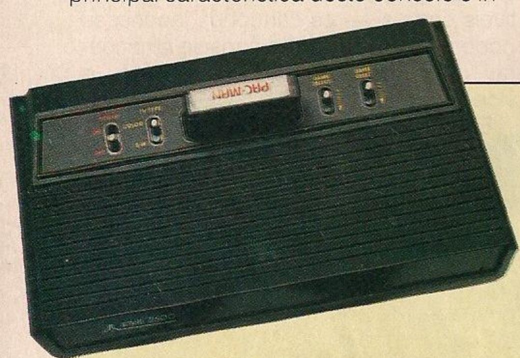
Estes consoles utilizam jogos gravados em cartões de memória, bastante parecidos com os cartões eletrônicos dos bancos, e já possuem melhor definição de imagem e trilha sonora bastante sofisticada. Foram também os primeiros a utilizar a tecnologia laser, incorporando ao aparelho um CD-ROM, capaz de ler jogos gravados em Compact Discs (CDs). A principal novidade destes games é que os CDs podem armazenar muito mais dados, além de música de verdade e até voz. As apresentações dos jogos passaram a ser animadas e narradas.

Logo a seguir, a japonesa SEGA lançou o console Mega Drive, produzido no Brasil pela Tec Toy e comercializado nos Estados Unidos com o nome de Genesis. A principal característica deste console é incorporar um processador central de 16 bits, além da PPU, também de 16 bits. Os jogos passaram a ter maior riqueza de detalhes, muitas cores (até 512 simultâneas na tela), efeito tridimensional e trilha sonora com 10 canais de áudio. Outra vantagem é que ele pode utilizar os cartuchos produzidos para o Master System, desde que seja usado um adaptador especial. O Mega Drive japonês já conta com o CD-ROM, vendido opcionalmente e que foi lançado no final do ano passado naquele país. No Brasil, a Tec Toy promete lançar o leitor de jogos em CD para o Mega Drive na segunda metade deste ano.

A Nintendo não poderia ficar de fora desta briga. Para concorrer com o PC Engine e o Mega Drive, a Nintendo japonesa colocou no mercado o console Super Famicom, de características semelhantes ao Mega Drive. O modelo incorpora um processador sonoro igual ao utilizado nos toca-discos laser, capaz de reproduzir até 13 canais de áudio e efeito eco. Os jogos também ganharam efeitos tridimensionais e muitas cores na tela: 256 ao mesmo tempo de 32.768 disponíveis.

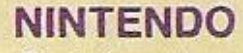
Nos Estados Unidos, a Nintendo lançou uma versão semelhante ao Super Famicom: é o Super Nintendo Entertainment System, ou Super NES. A diferença principal para o modelo japonês, além do "design", é que o Super NES conta com saída para a antena do TV, podendo, desta forma, ser conectado a qualquer aparelho. Já o Super Famicom conta apenas com saída de vídeo e áudio, só podendo ser conectado a televisores que possuam as entradas correspondentes. Outra diferença básica está nos cartuchos. Eles têm exatamente o mesmo número de pinos, mas formato diferente, o que faz com que os cartuchos japoneses não encaixem no console americano e vice-versa. Com o

Confira agora as principais características técnicas de cada console, em todas as gerações. Os consoles compatíveis com o sistema Nintendo, japonês ou americano, têm as mesmas características.



ATARI
Fabricante - Atari
Processador central (CPU) - 6502, 8 bits, 1,9 MHz
Processador gráfico (PPU) - 8 bits
Resolução - 160 x 68
Cores - 8, 4 simultâneas na tela
Memória - Não fornecida

MEGA DRIVE
Fabricante - Sega / Tec Toy
Processador central (CPU) - 68000, 16 bits, 7,8 MHz
Processador gráfico (PPU) - 16 bits
Resolução - 320 x 224
Cores - 512, 64 simultâneas na tela
Memória - 74K RAM, 64K vídeo



NINTENDO
Fabricante - Nintendo
Processador central (CPU) - 65C02, 8 bits,1,9 MHz
Processador gráfico (PPU) - 8 bits
Resolução - 256 x 240
Cores - 52, 16 simultâneas na tela
Memória - 2K RAM, 32K vídeo











TURBOGRAFX-16
Fabricante - NEC
Processador central (CPU) - 65C816, 8/16 bits, 12,2 MHz
Processador gráfico (PPU) - 16 bits
Resolução - 2 modos: 256 x 192; 320 x 256 (TurboGrafx)
Cores - 512, 64 simultâneas na tela
Memória - 64K RAM, 128K vídeo

SUPER NINTENDO
Fabricante - Nintendo
Processador central (CPU) - 65C816, 16 bits, 12 MHz
Processador gráfico (PPU) - 16 bits
Resolução - 512 x 448
Cores - 32.768, 256 simultâneas na tela
Memória - 128K RAM, 256K vídeo

uso de adaptadores — que já existem no mercado — esse problema desaparece.

Neo-Geo

Se tudo o que você conhece até agora já é demais, imagine um console com dois processadores centrais de 16 bits! Este console já existe, e se chama Neo-Geo. Ele é produzido pela empresa norte-americana SNK, que era uma tradicional produtora de jogos para o sistema Nintendo de 8 bits, mas que agora dedica-se à produção de jogos para o seu próprio sistema. Devido à grande sofisticação, o Neo-Geo está sendo considerado a quinta geração dos videogames.

Os jogos desse console têm efeitos tridimensionais, com até quatro planos diferentes se movimentando em velocidade diferente, e 16 canais de som estéreo da melhor qualidade. E é o único console que já vem equipado com um controle do tipo **arcade**, com alavanca de precisão e botões grandes, como as máquinas de fliperama. Os cartuchos também não ficam atrás. Os mais simples têm 46 megabits de memória e os mais sofisticados podem ter até 330 megabits, e podem custar mais de US$ 100. Só para se ter uma idéia, um cartucho de Mega Drive tem no máximo 10 megabits e custa cerca de US$ 50 (preços nos Estados Unidos).

> *Efeitos tridimensionais e 16 canais de som são apenas algumas das sofisticações do Neo-Geo.*

O Neo-Geo tem ainda a vantagem de contar com um pequeno cartão de memória, o **Memory Card**, que permite que um jogo possa ser gravado no ponto em que o gamemaníaco parou e retomado horas, ou até dias, mais tarde. O console já pode ser encontrado no Brasil em algumas importadoras, mas seu preço não é dos mais convidativos: cerca de US$ 700.

Atari

O Atari é o maior representante da segunda geração de videogames e chegou ao Brasil em 1983. O primeiro console nacionalizado foi lançado pela empresa Milmar e chamava-se Dactar. Os jogos tinham até quatro cores na tela e um canal independente de som. Além do console da Milmar, estão disponíveis no mercado os consoles Atari 2600s, fabricado pela Polyvox, e o Super Game, da CCE.

Os consoles Atari ressurgiram no mercado recentemente, apesar de já existirem aparelhos bem mais modernos, por moti- ▶



MASTER SYSTEM
Fabricante - Sega / Tec Toy
Processador central (CPU) - Z-80, 8 bits, 3,59MHz
Processador gráfico (PPU) - 8 bits
Resolução - 256 x 192
Cores - 64, 16 simultâneas na tela
Memória - 64 K, 128K vídeo

GAME BOY
Fabricante - Nintendo
Processador central (CPU) - 65C02, 8 bits, 1,9 MHz
Processador gráfico (PPU) - 8 bits
Resolução - 144 x 160
Cores - Tons de cinza gerados por cristal líquido (LCD)
Memória - 16K RAM

NEO-GEO
Fabricante - SNK
Processador central (CPU) - dois 68000 de 16 bits
Processador gráfico (PPU) - Não fornecido
Resolução - 320 x 244
Cores - 65.535, 4.096 simultâneas na tela
Memória - 64K RAM, 64K vídeo

LYNX
Fabricante - Atari
Processador central (CPU) - 65C02, 8 bits, 16 MHz
Processador gráfico (PPU) - 16 bits
Resolução - 160 x 102
Cores - 4.096, 16 simultâneas em LCD
Memória - 64K RAM, 128K vídeo

GAME GEAR
Fabricante - Sega / Tec Toy
Processador central (CPU) - Z-80, 8 bits, 3,57 MHz
Processador gráfico (PPU) - 8 bits
Resolução - 160 x 146
Cores - 4.096, 32 simultâneas em LCD
Memória - 8K RAM, 16K vídeo

TURBO EXPRESS
Fabricante - NEC
Processador central (CPU) - HuC6280, 8 bits, 7,16 MHz
Processador gráfico (PPU) - 16 bits (TurboGrafx)
Resolução - 238 x 312
Cores - 512, simultâneas na tela
Memória - 8K RAM, 64K vídeo

vos simples: o baixo custo em relação aos modelos mais sofisticados e a grande variedade de jogos. Os adeptos desse sistema têm mais de 200 títulos a sua disposição.

Portáteis

A Atari americana também é responsável por um dos mais modernos portáteis que estão no mercado: o Lynx. O console tem pouco mais de um palmo de comprimento, belos efeitos tridimensionais, som estéreo e tela de cristal líquido colorida com iluminação própria. Apesar de utilizar o mesmo processador dos aparelhos Nintendo de 8 bits, o Lynx possui uma PPU de 16 bits, garantindo belos gráficos em sua telinha. E uma curiosidade: pode ser utilizado tanto por pessoas destras como canhotas. Basta virar o aparelho ao contrário, invertendo-se também a tela.

Colorida também é a tela do Game Gear, o portátil da Sega, lançado no Brasil pela Tec Toy. A vantagem deste aparelho está na grande quantidade de títulos dos sistemas Mega Drive e Master System que estão sendo adaptados para ele. Outra vantagem é que já existe um adaptador que permite que todos os cartuchos produzidos para o Master System possam ser utilizados no Game Gear, o que aumenta em muito a versatilidade deste pequeno console.

Do Game Boy ao Lynx, é possível escolher portáteis com tela monocromática ou até gráficos em 16 bits.

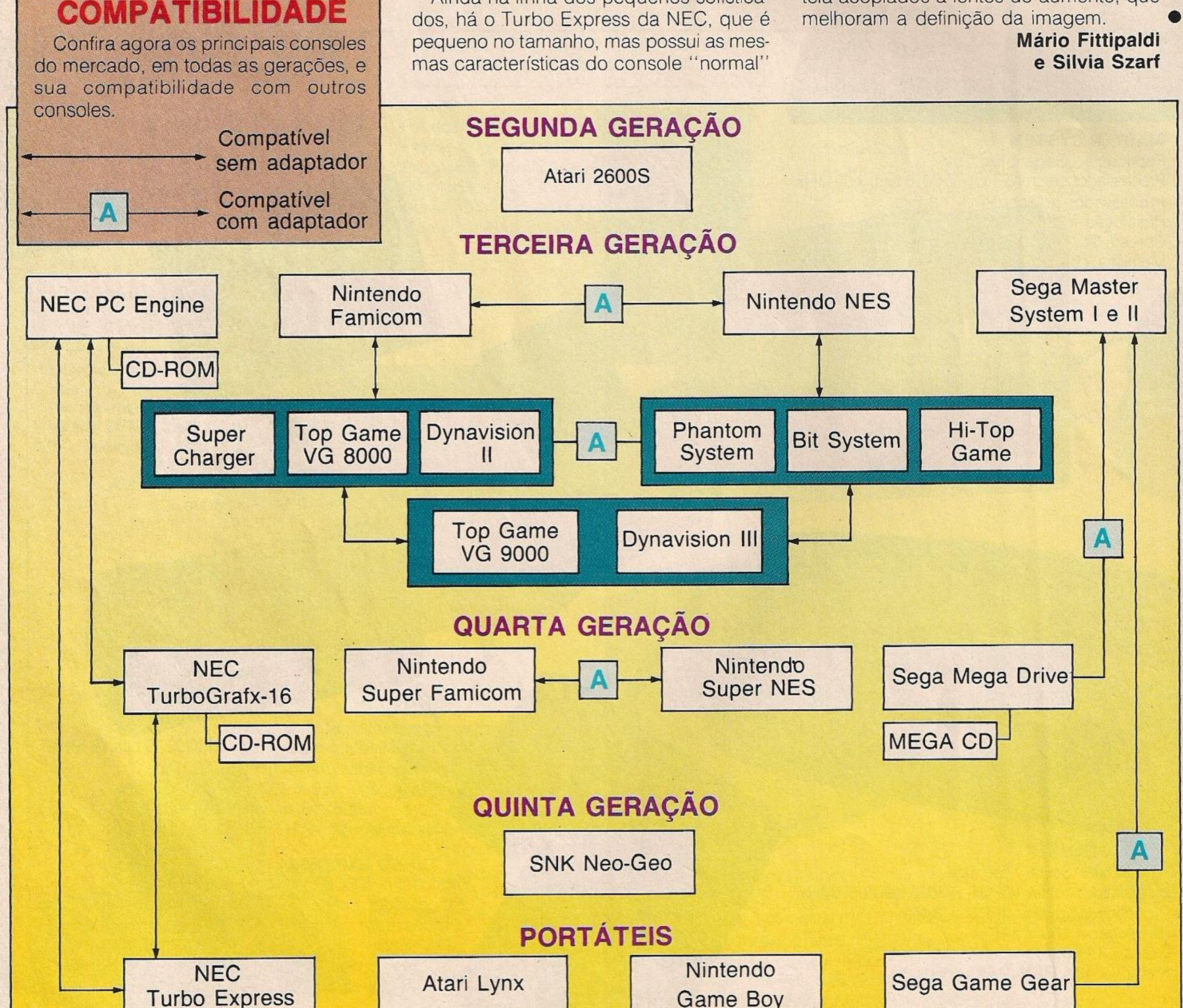
Ainda na linha dos pequenos sofisticados, há o Turbo Express da NEC, que é pequeno no tamanho, mas possui as mesmas características do console "normal" TurboGrafx-16, da mesma empresa. O Turbo Express pode utilizar os mesmos jogos em cartão produzidos para o TurboGrafx-16 e o PC Engine, que aparecem em tela de cristal líquido colorida com luz própria.

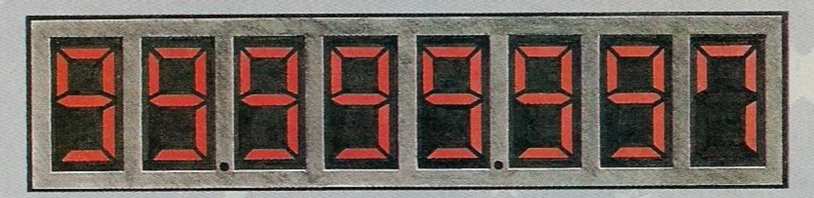
A Nintendo também tem o seu portátil: é o Game Boy. O pequeno Nintendo tem tela de cristal líquido monocromático (tons de cinza sobre fundo amarelo) e, aparentemente, é bem mais simples que os outros portáteis do mercado. Mas reúne algumas vantagens: é o mais leve, e o que consome menos bateria — as quatro pilhas necessárias para o funcionamento podem funcionar por mais de 6 horas. Outra boa característica deste portátil é a grande quantidade de títulos de jogos à disposição. Não faltam heróis famosos como Mario, Batman, Robocop e até sucessos do cinema como a macabra família Addams. Também é grande a quantidade de acessórios disponíveis, que vão desde estojos para transporte até iluminadores de tela acoplados a lentes de aumento, que melhoram a definição da imagem. ●

Mário Fittipaldi
e Silvia Szarf

COMPATIBILIDADE

Confira agora os principais consoles do mercado, em todas as gerações, e sua compatibilidade com outros consoles.





RECORDS

Confira aqui os recordes de alguns jogos Nintendo, Master System e Mega Drive. Se o seu resultado for melhor, não deixe de mandar uma foto da tela que comprove a pontuação obtida. Se o jogo não tiver pontuação, vale a foto do final. Continuam valendo os recordes de Mega Drive. Não esqueça de escrever o nome do jogo, o sistema e o placar, e seu nome poderá ser incluído na relação. Também valem jogos que não constam desta lista.

NINTENDO

NOME	JOGADOR	RECORDE
ADVENTURE ISLAND	Celeste S. Guimarães	190.360
BATTLETOADS	Fernando Higa	999.999
DUCK TALES	André Shirai Vieira	10.139.000
ROBOCOP II	Brunno Barreto	9.541.800
WOLVERINE	Toni Ricardo Cavalheiro	54.150
YO! NOID	Fernando Ferreira Matias	999.990

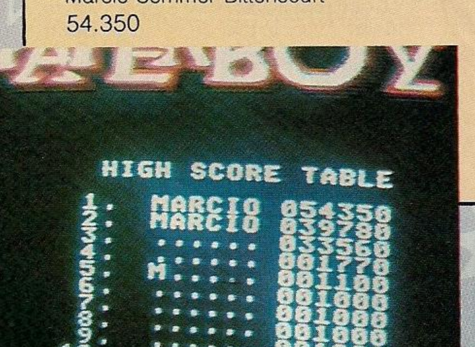
GRADIUS II
Diógenes Monteiro 9.999.990



Fonte: VIDEOGAME, fevereiro de 1992.

MASTER SYSTEM

PAPER BOY
Márcio Sommer Bittencourt
54.350



NOME	JOGADOR	RECORDE
ALEX KIDD IN THE SHINOBI WORLD	Dionísio Cason	999.900
COLUMNS	Dean Ivatchkovitch	1.099.990
GHOULS'N'GHOSTS	Ricardo Serra de Souza	612.000
KENSEIDEN	Roberto Franco Pinto	4.518.300
PHANTASY STAR	José Roberto Montesano Gonçalves	Terminado
RASTAN	Maurício Grohmann	276.500
VIGILANTE	Marcio S. Bittencourt	99.900
SHINOBI	Marcos Roberto Peripato	9.999.950



MEGA DRIVE

NOME	JOGADOR	RECORDE
ALTERED BEAST	Elizandra Bolonha	1.011.600
SHADOW DANCER	Equipe Thunder Game	1.874.700
STREETS OF RAGE	Santiago dos Santos Sayão	999.900
SONIC THE HEDGEHOG	Fernando Ferreira Matias	9.999.990

QUACK SHOT
William Zimermann
9.999.000

Fonte: Tec Toy e VIDEOGAME, fevereiro de 1992.

GALERIA DOS FERAS

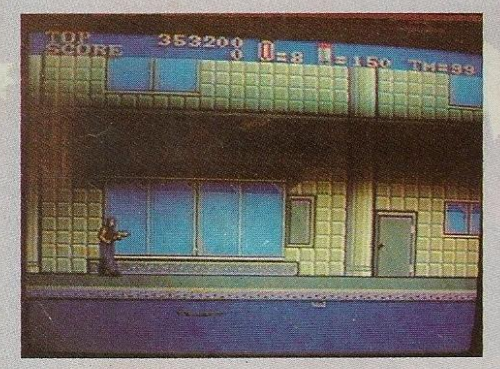
A promoção Rockin' Kats (Nintendo), Phantasy Star (Master System) e Spider Man (Mega Drive) chegou ao final e você poderá conferir quem fez a maior pontuação e "faturou" as camisetas **VIDEOGAME** na edição n.º 13.

A partir de agora, os **Jogos do Mês** são:

Master System: Sonic The Hedgehog
Nintendo: Wolverine
Mega Drive: Streets of Rage

Não deixe de mandar seu melhor resultado. As fotos que comprovam sua pontuação devem chegar à redação até o dia 30 de abril de 1992. Quem fizer o maior número de pontos, em cada sistema, ganhará uma camiseta **VIDEOGAME**. Em caso de empate, ganha a carta que chegar primeiro, valendo para comprovação a data do carimbo dos Correios.

Confira, agora, os vencedores dos Jogos do Mês da edição n.º 10: Batman (Nintendo), ESWAT (Master System) e Strider (Mega Drive):



Master System: ESWAT
Dionísio Cason
Limeira, SP



Mega Drive: Strider
Giuliano Takei Ueda
São Paulo, SP

OBS: Até 31 de janeiro não havia chegado à redação de **VIDEOGAME** nenhuma foto com o recorde de Batman (Nintendo).

OS MAIORES SUCESSOS EM GAMES

NINTENDO		MASTER SYSTEM
The Simpsons: Bart vs. The World	1	Phantasy Star II
Batman: Return of The Joker	2	Sonic The Hedgehog
Flinstones: Bedlam in Bedrock	3	Indiana Jones e a Ultima Cruzada
Megaman 4	4	Mickey Mouse: Castle of Illusion
Star Wars	5	Mônica no Castelo do Dragão
Tom & Jerry	6	Forgotten Worlds
Wolverine	7	Time Soldiers
Battletoads	8	Rastan
The Simpsons: Bart vs. Space Mutants	9	Jogos de Verão
Castlevania III	10	Danan

Fonte: Pesquisa VIDEOGAME / Tec Toy.



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Roberto Araújo
Editor: Mário Fittipaldi
Colaboradores: Toni Ricardo Cavalheiro Sílvia Szarf, Incá Moya, Luís Carlos Mazzaferro Jr., Alexandre Barros da Silva, Kátia Gonçalves. Fotos: Studio Norberto Marques.
Revisão: Rosana Mauro, Marina Macri, Sueli Aparecida Silva e Regina Maria Dias.
Arquivo: José dos Santos Silva
Projeto Gráfico: Herbet Frederico
EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor), Herbert Frederico (Editor de Arte), Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação), Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final), Antonio Mendonça (Produção Gráfica), Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária), José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Cássia P. Celestino (Composição).
DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente SP: Marcos Barros
Representantes SP: Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Marília Guiti Hindi, Lícia Gláucia Pacheco.
Representante outros Estados: Vera Lúcia de Miranda.
Coordenadora: Mari Setsuko Tayra
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini, Alexandre Ono, Maria Amélia M. Gomes (Criação), Laércio da Silva (Tráfego).
RIO DE JANEIRO - Filial - Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS: Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, n.º 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX n.º (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama n.º 4-4A Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga - Rua do Cadete, 209 - Registro no 5.º Ofício de Títulos e Doc. sob n.º 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo n.º 811.012.018. Fotolitos: JR Comunicações, Margraf e Marprint. Composição: Grafibrás.



Jogos Orginais Americanos

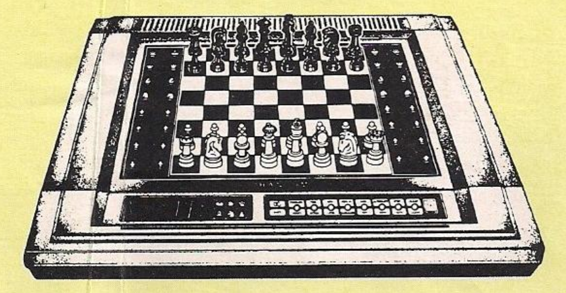
Você Encontra Na

Silver Star

Onde o sonho da criança se torna realidade.

Venha conferir nossa variedade de jogos eletrônicos em nossa loja no centro de Miami.

NOVIDADE!! Xadrez Computadorizado



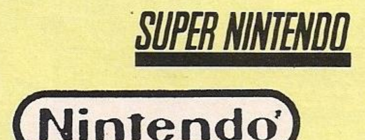
**PROMOÇÃO: SUPER NES
$ 330,00**

Preços especiais p/grupo de turismo.

ATACADO E VAREJO

GAME GEAR MEGA DRIVE







NINTENDO, GAME BOY, GENESIS, GAME GEAR, SUPER NINTENDO, NEO GEO, LINX, MASTER SYSTEM II, TURBO GRAFX, PC ENGINE E TAMBÉM JOGOS PARA MACINTOSH, IBM PC, AMIBA E TANDY.

REPRESENTANTE NO BRASIL: CCN COM. IMP. EXP. LTDA.

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL

FONE: (011) 531-2323 FAX: (011) 533-1237

Faça sua importação diretamente de Miami

*245 S.E. I ST STREET - SUITE 318
MIAMI - FLÓRIDA - USA
TEL.: (305) 374-4263 - FAX: (305) 374-6260*



ESTES GAMES JÁ ESTÃO ARRASANDO POR AÍ!
CARTUCHO TURBOGAME
SUPER GRAFIX
VIDEOMATION
Faça arte na sua tela.
LIBERTE A CRIATIVIDADE!
ACOMPANHA INSTRUÇÕES EM PORTUGUÊS
VIC VIDEO GAMES
Compatível com Sistema Nintendo (72 pinos)
SUPERGRAFIX
A sua criatividade é o seu maior desafio!
TURBO MACHINES
Micro máquinas possantes para você detonar!
CARTUCHO TURBO GAME
TURBO MACHINES
MICRO MACHINES
ACOMPANHA INSTRUÇÕES EM PORTUGUÊS
VIC VIDEO GAMES
Compatível com Sistema Nintendo (72 pinos)
Você ainda ganha adesivos com todos os personagens para se divertir ainda mais!
Já à venda nas melhores lojas do ramo. vá buscar o seu!
VIC VIDEO GAME
MAPPIN • AUDIO • BRENO ROSSI
RELEVO • VIDEO FOTOMANIA
PANTHER INFORMÁTICA • FOTÓPTICA
AMARO SOM • MAKRO • HOBBY VIDEO
REAL VIDEO • GALPÃO DOS ELETRÔNICOS
BRUNO BLOIS • FOTOMANIA/RJ • CASA E VIDEO/RJ
Distribuição:
SUNSET HOME VIDEO LTDA
Rua Traipu, 855 - Tel.: 864-2232 São Paulo/SP